?
Signature Not Verified
www.edonkeyworld.tk
Digitally signed by www.edonkeyworld.tk
DN: cn=www.edonkeyworld.tk, o=www.edonkeyworld.tk, c=ES
Date: 2002.10.05 11:18:46 +01'00'
Reason: Document is certified
Location: España

deep red

PROEIN
www.proein.com

EIDOS
INTERACTIVE

AVISO DE EPILEPSIA
PRECAUCIONES DE USO

AVISO DE EPILEPSIA

Lea este mensaje detenidamente antes de utilizar este sistema de videojuego o permitir que sus hijos lo hagan. Algunas personas son susceptibles de sufrir ataques de epilepsia o pérdida de conocimiento al exponerse a ciertas formas luminosas o destellos de luz en su vida cotidiana, como los que aparecen en algunas imágenes de televisión o videojuegos. Estos ataques epilépticos o pérdidas de conocimiento pueden aparecer incluso en personas que no hayan sufrido antes ataques epilépticos. Si usted o algún miembro de su familia ha experimentado alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia al exponerse a destellos de luz, consulte a su médico antes de jugar. Recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas al jugar: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, INTERRUMPA INMEDIATAMENTE el uso del videojuego y consulte a su médico.

PRECAUCIONES DE USO

- Evite acercarse demasiado a la pantalla. Siéntese a una distancia prudencial del monitor, tan lejos como lo permita el cable.
- Es preferible jugar utilizando un monitor pequeño.
- No juegue si está cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde juega está bien iluminada.
- Deje de jugar al menos entre 10 y 15 minutos por cada hora de juego.

ÍNDICE

Capítulo 1 instalación	4
1.1 Requisitos del sistema	5
1.2 Instalación de Beach Life	5
1.3 Microsoft DirectX	6
1.4 Iniciar Beach Life	7
1.5 Desinstalación de Beach Life	7
Capítulo 2 introducción	8
2.1 Convencionalismos del Manual	9
Capítulo 3 los menús	10
3.1 El Menú principal	11
3.2 La Pantalla del mapa	12
3.3 Menú de opciones durante el juego	12
Capítulo 4 conceptos básicos del juego	14
4.1 La Ventana principal	15
4.2 El Mapa	15
4.3 La Interfaz	16
Capítulo 5 construcción	20
5.1 El Panel de construcción	21
5.2 El panel Información de edificios	22
5.3 El panel de Accesorios	24
5.4 Huéspedes y construcciones (la parte de las construcciones)	25
Capítulo 6 los huéspedes	26
6.1 Escucha a tus huéspedes	27
6.2 El panel Información sobre el huésped	28
6.3 Huéspedes y construcciones (la parte de los huéspedes)	30
Capítulo 7 los empleados	32
7.1 Estado de ánimo de los empleados	33
7.2 El panel Información del empleado	34
7.3 El panel Control de empleados	35
7.4 Ocupaciones de empleados	37
Capítulo 8 el dinero hace girar al mundo	40
8.1 Ajustar los precios	42
8.2 El panel de Finanzas	42
Capítulo 9 clima y peligros	43
Capítulo 10 reproductor gipamp	44
10.1 Explorador de GipAmp	45
10.2 Añadir tus propios Mp3	46
Capítulo 11 modo de cámara	47
Apéndice a edificios	48
Apéndice b teclas rápidas y controles	56
Apéndice c créditos	57
Servicio de atención al cliente	62
Notas	63

CAPÍTULO 1 INSTALACIÓN

Las playas están vacías, las islas desiertas. Estarán así hasta que instales el juego y empieces a jugar.
Puedes hacerlo así:

1.1 REQUISITOS DEL SISTEMA

Antes de que instales Beach Life, comprueba que tu ordenador tiene todo lo necesario para empezar a jugar, si no puede ser un viaje muy rápido.
¡Atención! Beach requiere DirectX 8.1 o superior para funcionar.

Requisitos mínimos

SO:	Windows 98, 2000 o XP (Hace falta tener privilegios de administrador).
CPU:	Procesador Pentium II a 450 MHz o equivalente
RAM:	128 MB RAM
Vídeo:	Tarjeta gráfica compatible con DirectX 8.1
Sonido:	Tarjeta de sonido compatible con DirectX 8.1
CD-ROM:	CD-ROM velocidad 4X
Periféricos:	Ratón y teclado
Disco duro:	950 MB de espacio libre en el disco duro. Se necesitará más espacio para los archivos de partidas guardadas.

Sistema recomendado

CPU:	PIII 800 MHz o superior
RAM:	256 MB RAM
Vídeo:	Tarjeta gráfica compatible con DirectX8.1 de 16MB
Sonido:	Tarjeta de sonido compatible con DirectX8.1 que permita sonido 3D
Periféricos:	Ratón con rueda y teclado

1.2 INSTALACIÓN DE BEACH LIFE

Vale, tu equipo cumple los requisitos, así que instalemos el juego:

Una vez que se cargue en tu ordenador Windows 98/2000/XP, introduce el CD de Beach Life en la unidad de CD-ROM.

Windows detectará automáticamente el CD y aparecerá en la pantalla el menú de configuración, mostrando una lista de opciones.

Si ésta es la primera vez que instalas Beach Life, haz clic sobre 'Instalar el juego' y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Nota: si Windows fallase al detectar automáticamente el CD y no apareciese el menú, haz doble clic sobre "Mi PC" en tu escritorio y luego haz doble clic sobre el icono de tu unidad de CD-ROM. Después haz doble clic sobre el archivo Setup.exe en la carpeta raíz del CD y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Configuración

Una vez que finalice la instalación, puedes elegir entre una serie de dispositivos de sonido 3D haciendo clic sobre el botón 'Configuración' en el menú de Configuración y seleccionando uno de entre los del menú emergente. Haz clic sobre el botón 'Probar' para comprobar si esa configuración funciona en tu sistema. Si escuchas un sonido entonces está bien, si no escuchas ningún sonido entonces selecciona otro y prueba de nuevo.

1.3 MICROSOFT DIRECTX

DirectX es una herramienta de Microsoft que proporciona gráficos mejorados, sonido de calidad y un rendimiento superior en tu ordenador. Beach Life necesita para funcionar que esté instalada en tu sistema la versión 8.0a de DirectX o una superior para funcionar. Hemos incluido la última versión de DirectX con el juego (en el momento del lanzamiento la versión DirectX 8.1b) que automáticamente comprueba tu sistema e instala los componentes que sean necesarios al final de la instalación. Si necesitas volver a instalar DirectX por favor sigue las siguientes instrucciones:

NOTA: DirectX en un componente de sistema. Tras la instalación, DirectX 8.x no podrá desinstalarse sin volver a instalar tu sistema operativo. DirectX 8.1 está incluido en Microsoft Windows XP. Si intentas instalar DirectX 8.1 en Windows XP descubrirás que nada ocurre.

Desde el Menú de Configuración

1. Una vez que se cargue en tu ordenador 98/Me/2000/XP, introduce el CD de Beach Life en la unidad de CD.
2. Windows detectará automáticamente el CD y aparecerá en la pantalla el menú de Configuración, mostrando una lista de opciones.
3. Haz clic sobre el botón 'Instalar DirectX 8.1b' y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Instalación manual de DirectX desde el CD de Beach Life

1. Introduce el CD de Beach Life en la unidad de CD-ROM y abre el Explorador de Windows.
2. Busca el archivo Directx.exe en la carpeta DirectX81 del CD de Beach Life y pulsa dos veces sobre él.
3. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Sólo se puede descargar la versión más reciente de DirectX desde el sitio Web de Microsoft. Puedes descargar e instalar una versión gratuita para los sistemas operativos Microsoft Windows 98, Windows Millennium Edition (Me), y Windows 2000.

NOTA: Microsoft no recomienda que intentes instalar versiones anteriores de DirectX.

Para descargar e instalar la última versión de DirectX ve a la siguiente página web de Microsoft:
http://www.microsoft.com/directx/homeuser/downloads/default.asp

1.4 INICIAR BEACH LIFE

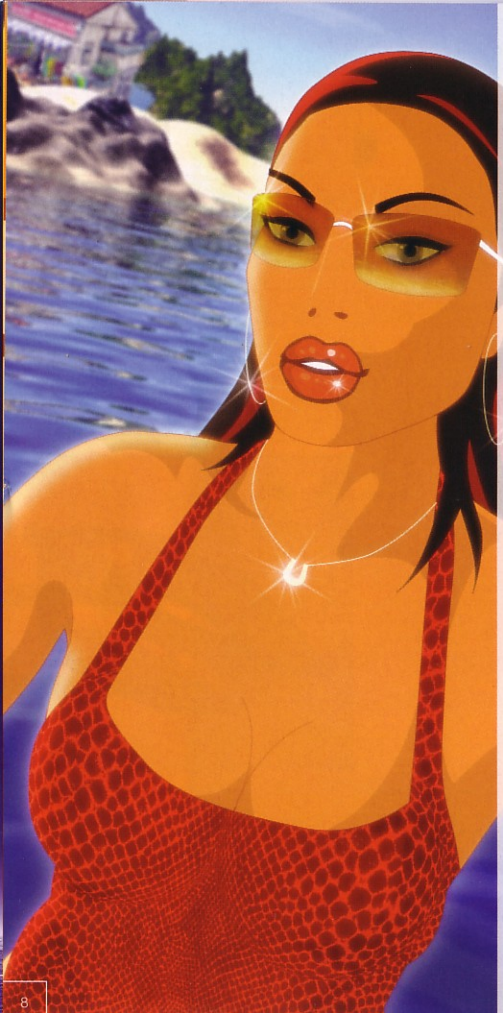
Si la instalación tuvo éxito volverás al menú de Configuración en el que ahora estará visible el botón '¡Adelante!'. Haz clic sobre este botón para iniciar Beach Life.

También puedes iniciar Beach Life haciendo clic sobre el botón Inicio en la barra de tareas de Windows, seleccionando Programas\Eidos Interactive\Beach Life\ y haciendo clic sobre Beach Life. El juego se iniciará.

Si eliges poner un icono de Beach Life en tu escritorio al final de la instalación, puedes ejecutar el juego haciendo doble clic sobre él en tu escritorio.

1.5 DESINSTALACIÓN DE BEACH LIFE

En el improbable caso de que desees desinstalar Beach Life, lleva el cursor hasta Inicio\Programas\Eidos Interactive\Beach Life\ , haz clic sobre 'Desinstalar Beach Life' y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. Si ésto no funcionase, haz clic sobre Inicio\Configuración\Panel de control\ y haz doble clic sobre el icono 'Agregar o Quitar programas'. Desplázate hacia abajo en la lista hasta que veas Beach Life y luego haz clic sobre 'Agregar o Quitar' para desinstalar el juego. Beach Life también se puede desinstalar desde el menú de Configuración haciendo clic sobre el icono apropiado.



CAPÍTULO 2 INTRODUCCIÓN

Piensa en diversión, sol, arena y sexo y estarás a medio camino de allí. Beach Life es una simulación muy real de los complejos turísticos costeros y los comportamientos humanos, pero sin pretender tomárselo muy en serio, en realidad pretendiendo tomárselo lo menos en serio posible. Como propietario del complejo, debes responder a las necesidades de tus huéspedes, modificar los precios y gestionar el trabajo diario de tu personal. Estas ahí para proporcionar la mejor experiencia vacacional posible a tus huéspedes, a la vez que intentas sacarte un dinero. Por el camino, disfrutarán y tendrán los quebraderos de cabeza de unas vacaciones típicas; desde romance y emociones hasta descubrir que demasiada bebida y sol son mal asunto.

Ganar

Cada escenario del juego tiene ciertos objetivos que deben cumplirse para que completes el nivel y puedas avanzar al siguiente. Si fallas en ellos podría implicar una bancarrota o incluso, en el peor de los casos, perder la partida.

Este manual

Sabemos que la gente rara vez lee los manuales, no importa lo duro que trabajemos en animarlos con una pizca de ingenio y un poco de humor. A menos que un problema le haga levantar la cabeza, el jugador medio se lanza a tumba abierta al juego hasta que se ve bloqueado. Así que para aquellos que extrañamente lean manuales hemos intentado organizarlo en capítulos en el orden en que puedas necesitarlos a la vez que mantenemos un grado de continuidad para los pocos que leen el manual de cabo a rabo en los aseos.

Espera, tienes la ayuda a mano...

Archivo Léeme: Hay un archivo Léeme (llamado Léeme.txt) en el directorio raíz del CD de Beach Life, con un informe detallado de los cambios en el último minuto que no incluimos en el manual.

Explicaciones: Si se deja el cursor sobre determinados gráficos u opciones del juego, como botones, iconos o edificios, se mostrará una explicación (un pequeño cuadro de texto que aporta una información breve del elemento). Es útil si no estás familiarizado con todas las funciones de Beach Life.

2.1 CONVENCIONALISMOS DEL MANUAL

En Beach Life y en el manual se usan los siguientes convencionalismos comunes, sencillos para los jugadores nuevos y familiares para los más expertos.

- Clic: Pulsar el botón izquierdo del ratón. Generalmente se usa para confirmar las acciones durante el juego, como al construir un edificio o hacer clic sobre un botón.
- Doble Clic: Algunas veces se indicará en el manual cuando necesites hacer doble clic con el botón izquierdo del ratón (pulsando el botón del ratón dos veces consecutivas rápidamente).
- Clic con el botón derecho: Pulsar el botón derecho del ratón. Generalmente se usa durante el juego para mover una pantalla (mientras se mantiene pulsado) o cancelar cámaras.
- Rueda del ratón: Si tu ratón la tiene, puedes usar la rueda del ratón para mover las barras de desplazamiento arriba y abajo o para girar edificios y objetos del paisaje dependiendo de qué esté activo en la Ventana principal..

CAPÍTULO 3 LOS MENÚS

3.1 EL MENÚ PRINCIPAL

El Menú principal se muestra al comienzo del juego y es el portal para disfrutar de Beach Life.

3.1.2 Empezar una Partida nueva

Para empezar una partida nueva, haz clic sobre 'Comenzar' en el Menú principal e irás a la Pantalla del mapa, que muestra los doce escenarios de Beach Life. Sólo los tres primeros escenarios están disponibles cuando empiezas por primera vez Beach Life. A medida que consigues los objetivos y completas el escenario actual, el siguiente se desbloqueará y podrás acceder a él.

3.1.3 Continuar una partida guardada

Para continuar una partida desde el punto en que guardaste por última vez, haz clic sobre 'Cargar' en el menú principal, haz clic sobre la partida guardada que quieras cargar y luego haz clic sobre el botón 'cargar'. Se cargará la partida guardada. Si tienes varias partidas guardadas, puedes hacer clic sobre las flechas en el lateral de la pantalla para encontrar la que deseas cargar .

3.1.4 Modo libre

El Modo libre te da rienda suelta para crear el complejo de tus sueños en cualquier escenario que se haya completado anteriormente sin tener que cumplir los objetivos originales. Sólo estarán disponibles los edificios y las islas que hayas desbloqueado al completar escenarios en el juego normal.

3.1.5 Créditos

Mucha gente ha trabajado largas horas para proporcionarte la maravillosa experiencia que es Beach Life. Si quieres saber quién está detras de ello, puedes ver los créditos desde el menú de extras (disponible desde el Menú principal).

3.2 LA PANTALLA DEL MAPA

Cuando empiezas una partida nueva, continúas una partida guardada o quieres jugar en el Modo libre, empezarás en la Pantalla del mapa. La pantalla del mapa muestra tu progreso actual en Beach Life, resaltando las islas a medida que estén disponibles. Al hacer clic sobre una isla se muestra, en el lado derecho de la pantalla, la información del escenario seleccionado. Una vez que has seleccionado el escenario que deseas jugar, haz clic sobre el botón Jugar. Sólo puedes jugar los escenarios que has desbloqueado previamente.

3.3 MENÚ DE OPCIONES DURANTE EL JUEGO

Puedes acceder al menú de opciones durante una partida pulsando la tecla F2, o haciendo clic sobre el botón 'Opciones' de la interfaz. Desde aquí puedes cambiar las opciones del juego, las opciones de vídeo y las opciones de sonido de Beach Life.

3.3.1 Guardar tu partida actual

Puedes guardar tus progresos durante una partida en cualquier momento, haciendo clic sobre el botón 'Guardar partida' o pulsando la tecla F4.

Aparecerá el panel 'Guardar partida'. Con 'Vacío' resaltado, haz clic sobre 'Guardar' en la parte superior del panel; tu progreso se guardará. Beach Life nombra automáticamente el juego guardado con el nombre del escenario y la hora de guardado, ahorrándote la aburrida tarea de poner un nombre a tus partidas guardadas.

Puedes sobrescribir partidas guardadas con anterioridad haciendo clic sobre la ranura apropiada y luego sobre el botón 'Guardar'. Se te preguntará si deseas sobrescribir la partida guardada o no. Para borrar una partida guardada, haz clic sobre la partida que deseas borrar y luego sobre el botón 'Borrar' (de nuevo se te preguntará si deseas borrar la partida guardada o no).

3.3.2 una partida guardada

Puedes cargar una partida guardada anteriormente en cualquier momento en Beach Life. Simplemente haz clic sobre el botón 'Cargar partida' para abrir el panel 'Cargar partida'. Selecciona la partida que deseas cargar y haz clic sobre 'cargar'. Tu partida guardada se cargará. ¡Ten en cuenta que perderás la partida actual a menos que la guardes de antemano! Tambien puedes cargar partidas desde el Menú principal.

3.3.3 Reiniciar un escenario

¿Tu complejo se ve sumido en un estado de desmoronamiento y los huéspedes se marchan más rápido que un que Forrest Gump en los sanfermines? Entonces haz clic sobre 'Reiniciar el escenario' para volver a jugar el escenario actual desde el principio.

3.3.4 Cambiar los ajustes de vídeo

Desde el Menú de opciones de vídeo, puedes configurar varias opciones de vídeo para Beach Life.

Resoluciones
Dependiendo de tu tarjeta gráfica, puedes elegir hasta cuatro resoluciones para el juego: 640x480, 800x600, 1024x768 y 1200x960. Se escogen al hacer clic sobre 'Resolución de la pantalla' y seleccionar una resolución en el menú emergente. Cuanto mayor sea la resolución, mejor aspecto tendrá el juego, pero puede afectar al rendimiento en equipos más lentos. Si no se muestra una resolución en el menú, entonces tu tarjeta gráfica no la soporta. Por favor, contacta con el fabricante de tu hardware para obtener más detalles.

Incrementar el rendimiento
Si parece que Beach Life funciona lentamente, puedes probar a desactivar el Oleaje (animación del mar) o los Efectos de iluminación (las luces nocturnas de edificios y elementos del paisaje y las sombras que proyectan los edificios) para mejorar el rendimiento.

Personajes resaltados
Muestra el contorno de los personajes cuando están detrás de algo. Está desactivado por defecto ya que no nos gusta mucho, pero hay gente a la que les gusta, así que puedes activarlo si deseas usarlo.

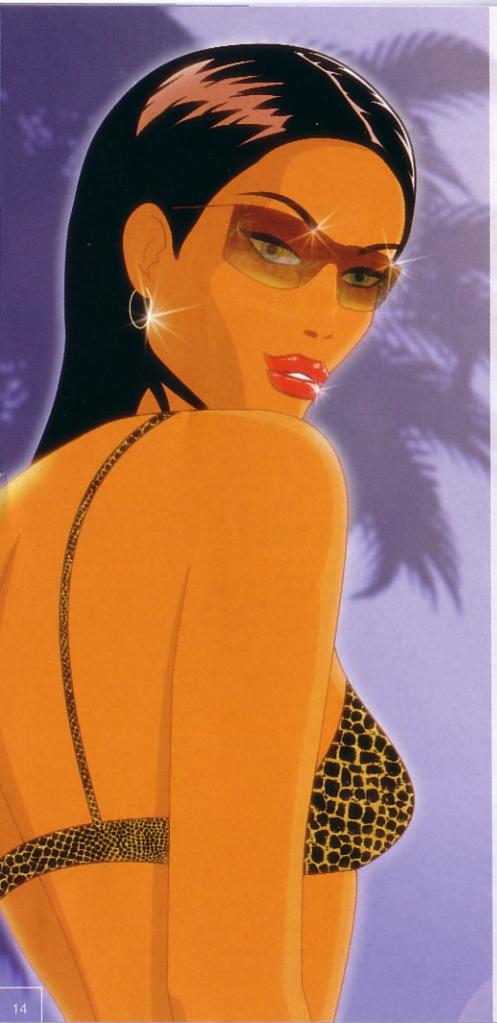
Desplazamiento del borde
El Mapa se desplaza cuando colocas el cursor en el borde de la pantalla. De nuevo puede que te guste... A nosotros sí, así que está activado por defecto.

3.3.5 Cambiar tus Ajustes de sonido

Puedes alterar el volumen de la Música y los Efectos sonoros de Beach Life haciendo clic sobre el control de volumen apropiado y deslizándolo hacia la izquierda para reducir el volumen o a la derecha para aumentarlo.

3.3.6 Salir al Menú

Te manda al Menú principal. Nota:¡Si no guardas antes la partida perderás lo que hayas avanzado!



CAPÍTULO 4
CONCEPTOS BÁSICOS DEL JUEGO

Si nunca has jugado a este tipo de juegos antes, es importante que conozcas la terminología básica y los controles que se emplean en este manual y en Beach Life. Ya hemos hablado un poco sobre la terminología de los controles en este manual. No puedes controlar directamente lo que los huéspedes hacen en tu complejo, ¡pero puedes influir en sus decisiones!

4.1LA VENTANA PRINCIPAL

Es tu vista del maravilloso microcosmos de Beach Life. No sólo contemplas la vida diaria de todos tus huéspedes desde aquí, también puedes seleccionar huéspedes o edificios para saber más sobre ellos, planificar y construir tu complejo. Incluso puedes manipular ciertos edificios en un esfuerzo por intentar mantener a tus caprichosos huéspedes alegres. La Ventana principal se compone de dos elementos: el Mapa y la interfaz.

4.2 EL MAPA

Este área de la Ventana principal se usa para controlar la vista de tu complejo. Todo lo que ves y controlas está dentro del Mapa del juego.

4.2.1 Seleccionar dentro del Mapa

Al hacer clic sobre un edificio, un empleado, un huésped o un accesorio del paisaje se mostrarán ciertas características relevantes de ellos. Por ejemplo, al hacer clic sobre un huésped se le seleccionará y se abrirá un panel con información específica sobre él.

4.2.2 Desplazar el Mapa

Desplazamiento del borde: mueve el cursor de tu ratón hasta el borde de la pantalla en cualquier dirección y mantenlo ahí; el punto de vista se moverá ahora en esa dirección.

Desplazamiento con el teclado: también puedes usar los cursores de direrección para desplazar el mapa. Si éste es tu método de desplazamiento preferido, puedes desactivar el 'Desplazamiento del borde' en el menú de opciones durante el juego.

Desplazamiento rápido: ¿el desplazamiento del borde no es lo suficientemente rápido? Entonces mantén pulsado el botón derecho del ratón y, mientras lo pulsas, mueve el cursor del ratón por la pantalla. Descubrirás que el punto de vista sigue tu movimiento. Ésto es útil en los niveles más grandes que saldrán cuando avances en el juego, cuando tienes que moverte a algún lugar rápidamente.

4.2.3 Mini mapa

En la parte superior izquierda de la Ventana principal hay una representación en miniatura de todo el Mapa, a esto se le llama Mini mapa. Los edificios de tu complejo se muestran en azul, los empleados se muestran en rojo y los huéspedes en negro. Un rectángulo verde en el Mini mapa indica la porción actualmente visible en el Mapa. Haciendo clic en cualquier lugar del Mini mapa puedes ir instantáneamente a esa parte del Mapa.

Haz clic sobre la flecha en la parte superior del Mini mapa para minimizarlo.

4.2.4 Medidor de Objetivos

Cuando empiezas un escenario se muestra un medidor para cualquier objetivo específico en un pequeño panel a la izquierda de la Ventana principal. El medidor de objetivos proporciona información rápida indispensable de nuestros progresos para conseguir un objetivo. El Medidor de objetivos puede minimizarse de la misma forma que el Mini mapa.

4.3 LA INTERFAZ

En la parte inferior de la Ventana principal se encuentra la Interfaz, que te aporta control total sobre las cosas de Beach Life. Aquí mostramos una breve descripción de las funciones y controles principales que se emplean de izquierda a derecha:

Botón Construcción

El botón 'Construcción' abre el panel de Construcción desde el que puedes acceder a los tipos de edificios disponibles, ver sus características y por último iniciar su construcción dentro del complejo.

Botón Accesorios

El botón 'Accesorios' abre el panel de Accesorios permitiéndote el acceso a todos los elementos disponibles del paisaje, ver sus características y colocarlos en el complejo.

Botón de Huéspedes y Construcciones

El botón 'Huéspedes y Construcciones' abre el panel de Huéspedes y Construcciones, un panel que ofrece varios filtros que te permiten ver resúmenes de datos especificos sobre los huéspedes y los edificios dentro del complejo.

Botón Finanzas

El botón 'Finanzas' abre el panel de Finanzas, que te muestra un estado general de tus finanzas.

Botón Cámara

Cambia la vista principal al 'modo de cámara'. Esta vista tiene un estilo de búsqueda Olympus (es como la pantalla LCD de su nueva y llamativa cámara digital. ¿Lo sabías?) y te permite tomar fotografías (capturas de pantalla) de tus huéspedes y del complejo.

Nivel de zoom

Hay tres niveles de zoom disponibles para tu disfrute: Cerca, Normal y Lejos. También puedes usar las teclas <Re Pág > y <Av Pág> de tu teclado para ejecutar la misma función.

Acercar zoom

Alejar zoom

Velocidad del juego

Puedes seleccionar la velocidad (Normal, Rápido y Relámpago) a la que quieres que funciene el juego. También puedes usar las teclas <+> y <-> para incrementar o reducir la velocidad respectivamente.

Velocidad Normal (es decir, ni Rápida ni Relámpago).

Velocidad Rápida (Beach Life funcionará al doble de la velocidad normal).

Velocidad Relámpago (Beach Life funcionará cuatro veces más rápido que la velocidad normal).

Estrellas del complejo

La calificación del complejo, que se muestra con un valor de una a cinco estrellas, es un barómetro del estado de ánimo general de tus huéspedes en el complejo (cuanto más contentos estén, más estrellas tendrás).

Haz clic sobre las estrellas para ver un resumen de las estadísticas de tu complejo: tamaño, condiciones atmosféricas, temperatura media, peligros conocidos, atracción masculina y femenina, número de huéspedes, empleados y edificios, número de accesorios de paisaje y la cantidad de basura esparcida.

Hora actual

Indica la hora del día actual en un formato de 24 horas.

Hora de llegada

Indica la hora prevista a la que llegará el próximo autobús o barco al complejo. Haz clic sobre el icono para ver un resumen de las horas de llegada programadas y gran cantidad de otros datos útiles.

Dinero

Muestra tu saldo bancario actual (es decir la cantidad de dinero que tienes disponible para gastar en tu complejo:o que no tienes, que también puede pasar). Haz clic sobre el icono para abrir el panel de Finanzas.

Generación y consumo de electricidad

La barra amarilla representa la cantidad de electricidad que proporcionan tus generadores actualmente, mientras que la barra roja indica el consumo de electricidad de todos los edificios dentro de tu complejo.

Haz clic sobre el icono a la izquierda de las barras para ver el panel Información sobre la electricidad.

Informe de mensajes

El 'informe de mensajes' muestra una lista de los mensajes importantes de tus empleados o información general sobre tu complejo. Haz clic sobre la flecha a la derecha del Informe de mensajes para abrir un cuadro de diálogo con un historial de mensajes. Haz clic sobre la flecha a la derecha de un mensaje para que directamente veas el origen del informe, si todavía es aplicable.

Fotos de empleados

Cada una de las seis fotografías representan a cada una de las ocupaciones de empleados. Si hay una fotografía en blanco entonces esa ocupación no está disponible en el escenario actual. Si el empleado está semitransparente quiere decir que no tienes ningún empleado contratado en esa ocupación.

Si haces clic de una fotografía a otra cambiaras entre cada ocupación. Haz clic con el botón derecho del ratón para abrir el panel de empleados.

Objetivos

Muestra el informe del escenario actual así como los objetivos para el nivel y tus progresos para conseguirlos.

Opciones

Accede al 'Menú de opciones' durante el juego. El Menú de opciones tiene controles para ajustar el volumen de sonido, cambiar los ajustes gráficos, cargar y guardar, reiniciar un escenario o volver al Menú principal.

Reproductor GipAmp Mp3

Beach Life contiene un reproductor de archivos Mp3 completo, que te proporciona control absoluto sobre la fantástica banda sonora que acompaña al juego y te permite crear listas de reproducción con tus propios Mp3s.

CAPÍTULO 5 CONSTRUCCIÓN

Para conseguir un lugar en la vida (o en Beach Life) vas a tener que dominar el arte de la construcción. Colocar caminos y edificios es fácil, pero elegir los adecuados y saber dónde colocarlos es el secreto del éxito. Hay varios edificios a elegir en Beach Life, todos irán haciéndose disponibles a medida que se progresa en los escenarios.

Elige el edificio que quieres construir con cuidado; puede que tengas espacio limitado, así que diversifica tus edificios para ofrecer un entretenimiento amplio de día y de noche. Vigila también las condiciones atmosféricas del escenario (si van a ser lluviosas probablemente una parrilla no sería un buen negocio).

Cada tipo de edificio tarda cierta cantidad de tiempo en construirse, dependiendo del tamaño del mismo y de cuántos técnicos estén asignados a ese lugar de construcción (los edificios más pequeños aparecerán casi instantáneamente mientras que los más grandes llevarán mucho más tiempo).

5.1 EL PANEL DE CONSTRUCCIÓN

Haz clic sobre el botón 'Construcción' en la interfaz para abrir el panel de Construcción. El panel de Construcción es donde eliges los edificios que se construirán durante la partida. Al lado del panel de Construcción hay tres pestañas que representan a los tres grupos de construcción principales:

Todos los elementos esenciales para el buen funcionamiento del complejo.

Todos los establecimientos de comida y bebida y otros tipos de edificios de recreo como los Clubs.

Todas las actividades de ocio y pasatiempo.

Al hacer clic sobre un edificio se mostrará en el lado izquierdo del Panel de construcción el coste, consumo de energía y atractivo para cada sexo. También detalla qué edificio se requiere antes de que este edificio esté disponible para construir. Si un edificio está en gris en el Panel de construcción, requiere que otro edificio (o conjunto de edificios) se construyan y completen antes de estar disponibles.

Nota: no podrás seleccionar y construir un edificio si no tienes suficiente dinero en tu cuenta. El coste del edificio se descuenta de tu saldo una vez confirmes dónde quieres construirlo.

5.1.2 Construir un edificio

Para construir un nuevo edificio, abre el panel de Construcción y haz clic sobre el edificio que deseas construir y luego haz clic sobre el icono de 'Construir' en la parte inferior derecha del panel. Tu cursor cambiará a una vista preliminar del edificio y su planta. Cuando la colocación del edificio no sea posible, el edificio se pondrá semitransparente y una marca roja aparecerá indicándote que no se puede construir en ese lugar. Cuando una colocación es válida la vista preliminar del edificio será sólida; haz clic una vez y la estructura del edificio se colocará en el Mapa lista para que tus albañiles empiecen a edificarla. Tus trabajadores comenzarán el trabajo en el nuevo edificio de inmediato a menos que estén terminando otros trabajos a la vez, en cuyo caso tan pronto como estén disponibles se dirigirán al nuevo lugar de construcción.

Nota: es importante que no coloques demasiados edificios a la vez, o puedes acabar con tus albañiles dispersándose demasiado. Dos albañiles que se encarguen de un edificio pueden completar el trabajo en la mitad de tiempo que uno solo, tres en un tercio, etc.

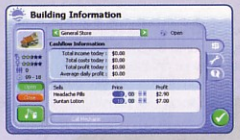
Puedes girar un edificio seleccionado pulsando <Barra espaciadora > o moviendo la rueda del ratón antes de que confirmes la colocación del edificio. Ésto te puede permitir a veces encajar la estructura en un lugar estrecho, ya que el ancho y largo de los edificios pueden ser muy diferentes.

5.1.2 Demoler un edificio

Todos los edificios pueden demolerse por aproximadamente el 75% de su coste original. Al demoler un edificio, éste se desmantela y los empleados asociados a él son despedidos..

Haz clic sobre el edificio que deseas demoler y luego haz clic sobre el botón 'Demoler' en la esquina izquierda del panel de Información de edificios. El edificio estará listo para que tus albañiles lo desmantelen en cuanto estén disponibles. Una vez que se ha desmantelado un edificio, el dinero generado se deposita en tu cuenta. Puedes hacer clic sobre un edificio en cualquier momento para ver el progreso de demolición.

5.2 EL PANEL INFORMACIÓN SOBRE EDIFICIOS



Al hacer clic sobre un edificio se mostrará el panel Información sobre edificios que te da pleno control sobre un buen número de opciones disponibles para ese edificio en concreto. Se muestra el nombre del edificio en la parte superior del panel; al hacer clic en las flechas de cada lado del nombre del edificio pasarás de uno a otro edificio de tu complejo. Hay cuatro pestañas en el panel Información de edificios (aunque pueden variar de un edificio a otro):

La pestaña Finanzas detalla el ingreso, costes y beneficio diario de ese edificio y te permite ajustar cualquier precio asociado a ese edificio.

La pestaña Información del estado muestra el estado actual del edificio, la cantidad de electricidad que consume, su antigüedad, la última avería y las averías totales, la frecuencia de las inspecciones de mantenimiento y el estado de las inspecciones.

La pestaña Comentarios sobre los edificios muestra los comentarios buenos y malos de los huéspedes que han visitado el edificio. Haz clic sobre el botón > a la derecha del nombre del huésped para abrir el panel individual de Información sobre el huésped.

La pestaña Ajustes detalla aspectos específicos relevantes de ese edificio. Por ejemplo cuántas habitaciones vacías hay disponibles en tu Hotel o los espectáculos que pueden prepararse en el Escenario. Si la pestaña Ajustes no está presente en ese edificio es que no cuenta con información adicional o con ajustes que puedan cambiarse.

Además de la información que ofrecen estas pestañas, en el lado izquierdo del panel de Información sobre edificios se detalla el número de visitantes en el día y las horas de apertura del edificio. Debajo de ésto hay dos botones : abrir y cerrar. Al hacer clic en cualquiera de ellos se abrirá o cerrará el edificio para tus huéspedes, lo que resulta útil si necesitas hacer reparaciones urgentes en un edificio y no deseas que los huéspedes continúen usándolo.

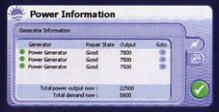
5.2.1 Reparar y mantener edificios

Todos los edificios tienen un 'estado' asociado. A medida que los edificios se acercan a un estado malo y al final peligroso trabajarán sólo con un nivel de eficiencia reducido o cerrarán por completo. Los huéspedes estarán consternados si tienen que usar o pasar cerca de un edificio que se encuentra en un estado inaceptable. Los detalles del estado de un edificio se pueden encontrar en la pestaña Información del estado. Si un edificio requiere una atención urgente, haz clic sobre el botón 'Solicitar a un técnico' en la parte inferior del panel. Sólo un técnico puede reparar los edificios.

5.2.2 Consumo de energía

Cada edificio del complejo necesita electricidad para funcionar. En la Interfaz hay una barra de consumo de electricidad que muestra en amarillo la electricidad generada y en rojo el consumo actual del complejo. Las barras empiezan a parpadear cuando tu complejo usa más electricidad de la que genera. Algunos edificios dejarán de funcionar automáticamente hasta que haya suficiente electricidad para que funcionen. El mantenimiento de tus Generadores de electricidad en un buen estado es de vital importancia si no quieres que tu complejo se sumerja en un apagón.

Cuando un edificio no tenga suficiente electricidad aparecerá un icono de un rayo encima de él.



5.2.3 El panel Información sobre la electricidad

Haz clic sobre el icono del rayo junto a las barras de electricidad en la Interfaz, para mostrar el panel Información sobre la electricidad. Este panel tiene dos pestañas:

Muestra el estado y la emisión de electricidad de cada uno de tus Generadores eléctricos, con la emisión y consumo totales en la parte inferior. Haz clic en la flecha a la derecha del generador para ir directamente a él.

Muestra los edificios que sufren escasez de electricidad. Haz clic sobre la flecha a la derecha de cada edificio para verlo.

5.3 EL PANEL DE ACCESORIOS

A los huéspedes les encantan los complejos bonitos y para conseguir satisfacerles puedes elegir entre varios accesorios de paisaje como caminos, plantas, bancos y luces desde el panel de Accesorios al que se accede haciendo clic sobre el botón 'Accesorios' de la Interfaz. Colocar un accesorio de paisaje funciona de la misma forma que la colocación de un edificio, excepto en que no existe un tiempo de construcción, sino que todos los accesorios del paisaje aparecen de inmediato.

Hay siete pestañas que representan los diferentes tipos de elementos del escenario que puedes colocar: caminos y césped, mobiliario, plantas, matorrales, adornos, árboles y carteles de anuncios. Al hacer clic sobre un accesorio del paisaje, verás su coste y su atractivo (cuando sea aplicable) en la parte superior del panel.

A diferencia de la mayoría de los otros paneles en Beach Life, el panel de Accesorios tiene un par de controles extra:

Pliega el panel de Accesorios a la derecha de la pantalla.

Despliega de nuevo el panel de Accesorios.

Cierra el panel de Accesorios completamente.

5.3.1 La importancia de los caminos

A los huéspedes no les gusta deambular sin sentido durante horas intentando encontrar cosas que hacer – les gusta que les guíen hasta ellas y la mejor forma de hacerlo es mediante los caminos. Los caminos son muy importantes para el éxito de tu complejo. ¡Los huéspedes no usarán ninguna atracción o comodidad si no hay un camino que les lleve hasta allí!

También es importante que planifiques tus caminos con cuidado, intenta que sean sencillos para que guíen a tus huéspedes por el complejo. Los caminos sólo se pueden construir en tierra sólida que esté libre de cualquier obstrucción. No se pueden construir en playas, agua, a través de árboles y rocas o sobre otros edificios.

5.3.2 Situar caminos

Desde la pestaña 'Caminos y césped' en el panel de Accesorios haz clic sobre un tramo de pavimento y tu cursor cambiará a una vista preliminar de ese tramo de camino. Ahora simplemente haz clic en el Mapa para colocar el tramo de inmediato. Si alguna parte del camino aparece en rojo, indica que el camino no puede colocarse en ese punto. Al colocar un tramo de pavimento junto a otro, ambos se unirán. Si mantienes pulsado el botón izquierdo del ratón, puedes colocar tramos como si estuvieras pintando en el Mapa, ¡evitando que tengas que hacer clic sobre cada pieza del camino de forma individual!

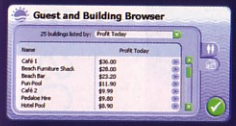
Ah, y antes de que intentes recrear objetos fálicos con esta herramienta, recuerda añadir luces a lo largo de los caminos para que los huéspedes puedan ver hacia dónde se dirigen por la noche.

5.3.3 Demoler un tramo de pavimento u otro accesorio del paisaje

Con el panel de Accesorios abierto, haz clic sobre el botón de 'Demoler' en la parte inferior izquierda y luego haz clic sobre el elemento que deseas quitar. A diferencia de los edificios, recibirás aproximadamente de un 20 a un 50% del valor original al demoler un accesorio del paisaje y el elemento desaparecerá de inmediato del Mapa.

5.4 HUÉSPEDES Y CONSTRUCCIONES (LA PARTE DE LAS CONSTRUCCIONES)

El panel de Huéspedes y construcciones te permite desplazarte por una lista completa de todos los edificios e invitados que estén actualmente dentro del complejo, detallando las estadísticas generales. Por ahora vamos a explicar la parte de las 'construcciones'. Por favor consulta el Capítulo 6.3 para conocer la información sobre la parte de huéspedes.



La lista de edificios puede ordenarse mediante una gran variedad de criterios. Para ver las opciones de los edificios, haz clic sobre el botón en la parte superior del panel y luego haz clic sobre uno de estos filtros para ordenar la lista con las entradas superiores siendo de más valor. Los filtros que tienes disponibles son:

- Mostrar todos: Muestra todos los edificios alfabéticamente.
- Estado general: Muestra el estado actual de tus edificios.
- Nº de averías: Las averías que ha sufrido el edificio. Si un edificio ha tenido un número alto de averías, deberás aumentar la frecuencia con la que técnicos realizan las visitas.
- Antigüedad: La antigüedad de un edificio. Los edificios más viejos tienen más tendencia a averiarse y requieren un mantenimiento más frecuente por parte de tus técnicos.
- Consumo eléctrico: La cantidad de electricidad que el edificio consume.
- Ingresos hoy: Cuántos ingresos está aportando hoy el edificio.
- Costes hoy: Los gastos que está generando hoy el edificio.
- Beneficio hoy: El beneficio que está generando hoy el edificio.
- Beneficio medio: El beneficio medio del edificio durante el tiempo que lleva funcionando.
- Clientes hoy: El número de clientes que han visitado hoy el edificio.
- Abierto: Muestra una lista de los edificios abiertos actualmente.
- Cerrados: Muestra una lista de los edificios que están cerrados actualmente.

CAPÍTULO 6 LOS HUÉSPEDES

Los huéspedes son lo más importante dentro de tu complejo, y por Júpiter que pueden ser un colectivo difícil de complacer. A los huéspedes les gusta quejarse de todo a menos que se ajuste a sus requisitos personales y expectativas. Pero no todos los huéspedes desean lo mismo; durante el día algunos pueden querer vaguear y beber piña colada o ir a tomar algo a un bar. Otros piden entretenimientos algo más excitantes, como las motos acuáticas o las discotecas. Al anochecer, los huéspedes tranquilos salen de sus conchas y empiezan a pedir otros tipos de entretenimiento como cenas románticas en restaurantes y clubes en los que pueden salir a la pista de baile.

Gente feliz y sonriente

Pese a ser tan inconstantes, los huéspedes son tu única fuente de ingresos. Pero no todos son ricos, la mayoría sólo tienen una cantidad limitada de dinero ganado duramente y eligen con cautela dónde gastarlo. Si ofreces una gran variedad de atracciones a tus huéspedes, responderán gastando buenas sumas de dinero, alabando tu complejo y recomendándoselo a más gente para que vaya allí de vacaciones, a la vez que te hacen ganar un dineral. ¡Todo el mundo estará feliz!

Acciones drásticas

Complacer a los huéspedes no es un paseo por el parque. Cuando los medidores de opinión de los huéspedes descienden a valores muy bajos es que les falta poco para tomar la decisión de marcharse del complejo. En breve les seguirán otros huéspedes, que se meterán en el primer autobús o barco que les saque de allí. Sin huéspedes, no hay dinero. Sin dinero, es hora de dar las buenas noches y marcharse a casa porque el espectáculo se ha terminado.

6.1 ESCUCHA A TUS HUÉSPEDES

Responder a las demandas de tus huéspedes es de vital importancia para un funcionamiento bueno y rentable de tu complejo. La opinión de los huéspedes llega de un buen número de formas: el Sistema de pulgares o el de caras ofrecen una representación visual del estado de ánimo mientras que el panel Información sobre el huésped tiene mayor profundidad y te permite identificar con exactitud qué les está preocupando.

6.1.2 Sistema de pulgares

¡Pulgares arriba! O abajo como puede darse el caso. Cuando un huésped ve o usa algo que le gusta como tomar una hamburguesa sabrosa, admirar lo limpios que están tus aseos o alabar el nivel de atractivo, aparecerá un 'pulgar hacia arriba' encima de su cabeza. Si desaprueban algo, como una desagradable muestra de vómito, entonces aparecerán pulgares hacia abajo y saldrán pitando. Mal asunto porque seguramente acabarán contándoselo a sus amigos.

6.1.3 Caras

Cuando haces clic sobre un huésped aparecerá una 'Cara' encima de su cabeza. Hay cinco Caras que indican el estado de ánimo del huésped:

El huésped está feliz y contento y gastará un montón de dinero. Puede que incluso hable a los amigos a su regreso de lo buenas que fueron sus vacaciones.

El huésped está de bastante buen humor, aunque no son las mejores vacaciones que ha tenido.

No esta mal, aunque el huésped se siente algo aburrido y decepcionado con tu complejo. ¡Necesita más entretenimiento!

Oh querido, el huésped no es un conejito feliz. Es probable que se marche pronto a menos que se alegre muy rápido.

No hay esperanzas, el huésped piensa en el suicidio y preferiría la compañía de los tiburones a estar otros diez minutos más en tu complejo.

6.2 EL PANEL INFORMACIÓN SOBRE EL HUÉSPED

Al hacer clic sobre un huésped abrirás su panel de Información sobre el huésped. El panel de Información sobre el huésped te proporciona los detalles de los deseos, opiniones y comentarios específicos de ese huésped. Prestar atención a las opiniones de tus huéspedes es de vital importancia a la hora de decidir qué áreas construir y mejorar para que tu complejo sea un éxito rotundo o un completo fracaso pasado por agua.

Recuerda sin embargo, que como a la mayoría de la gente de este planeta, los huéspedes de Beach Life son tan impredecibles como el tiempo, tienen sus propias opiniones y deseos y pueden reaccionar de forma diferente de unos a otros ante la misma situación.

6.2.1 Información de los huéspedes

La pestaña Información general sobre el huésped da una visión del estado actual del huésped:

- Actividad actual: Lo que el huésped está haciendo actualmente. Si deambula sin hacer nada, tendrás que preguntarte por qué.
- Deseo mayor: Lo que más busca el huésped.
- Llegada: Qué día llegó el huésped.
- Salida: Qué día se marchará el huésped.
- Dinero: La cantidad de dinero que le queda al huésped para gastar en la isla. Si le queda todavía un buen montón de dinero, no te quedes sentado, ¡ofrécele cosas para que se lo gaste!
- Insolación: El nivel de quemaduras del huésped. Los huéspedes con quemaduras solares no están contentos, así que asegúrate que hay algún lugar en el que se pueda adquirir loción bronceadora.
- Borrachera: Lo borracho que está el huésped. Una vez que alcanza el 90% serán propensos a orinar en cualquier lugar, vomitar y luego caer dormidos en cualquier rincón oscuro. No es muy agradable para los demas huéspedes.
- Ganas de orinar: Si las ganas de orinar son muy grandes y el huésped no encuentra aseos disponibles, se aliviará donde buenamente pueda.
- Dolor de cabeza: Cuando un huésped se deshidrata empezará a sufrir dolores de cabeza. No es nada serio, sólo una resaca, pero se quejarán si no hay aspirinas.

6.2.2 Opiniones de los huéspedes

La pestaña de Opiniones del huésped muestra siete opiniones principales que afectan a la diversión diaria de los huéspedes en tu complejo. Las opiniones que aparecen en rojo están arruinando sus vacaciones y necesitas saber la razón. Las opiniones son:

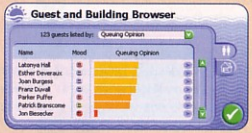
- Belleza: Plantas, árboles, luces, estatuas y matorrales ayudan a crear un entorno bello para que disfruten tus huéspedes. Cuanto más bellos sean los accesorios del paisaje, más contentos estarán tus huéspedes.
- Aglomeración: A nadie le gusta esperar siempre que intentan hacer algo. Aceptable por un rato, con el tiempo acabarán hartos y se largarán en busca de otra cosa que hacer.
- Amor: A los huéspedes les encanta la gente bonita y todo el mundo tiene esperanzas de tener un fugaz romance de verano. Cuanto mejor sea el indicador 'Amor' en el complejo, más contentos estarán tus huéspedes.
- Precio: Lo que opinan los huéspedes sobre los precios del complejo. Los huéspedes siempre están contentos con bienes baratos, pero si algo es popular puede subirse ligeramente de precio y hacerlo más beneficioso.
- Variedad: Detalla lo que piensan los huéspedes sobre la variedad en la isla. A nadie le gusta hacer lo mismo una y otra vez. Bueno, excepto quizás beber.
- Limpieza: Si los huéspedes encuentran el complejo sucio, seguro que te lo harán saber.
- Seguridad: Los huéspedes no se lo pasarán bien si no se sienten seguros en el complejo. Borrachos o los ataques de tiburones, ésas son el tipo de cosas que desagradan a un huésped.
- Lo mejor: Lo que el huésped piensa que es mejor del complejo…
- Lo peor: …y peor. Tenlo en cuenta. Si no mejora, el huésped acabará haciendo su equipaje y saltando al transporte más cercano (o desde el puente más cercano).

6.2.3 Comentarios del huésped

La pestaña Comentarios del huésped muestra los últimos tres comentarios del huésped seleccionado acerca del complejo. Haz caso de los comentarios de tus huéspedes y actúa cuando sea necesario, de otro modo tu complejo puede convertirse en un lugar muy solitario.

6.3 HUÉSPEDES Y CONSTRUCCIONES (LA PARTE DE LOS HUÉSPEDES)

Haz clic sobre el botón Huéspedes y Construcciones en la Interfaz para abrir el panel de Huéspedes y construcciones. Aquí puedes moverte por una lista completa de todos los huéspedes y edificios que hay actualmente en el complejo, mostrando sus estadísticas generales. Como sólo hablamos de los huéspedes en esta sección, por favor consulta el Capítulo 5.4 para la parte de 'construcciones'.



Para ver las opciones de los huéspedes, haz clic sobre el botón en la parte superior del panel. La lista se puede ordenar en base a una gran variedad de criterios diferentes, haz clic sobre uno de estos filtros para ordenar la lista de forma que los datos superiores sean los de más valor. A la izquierda del menú de filtro se muestra la cantidad de huéspedes de tu complejo.

Cuando hagas clic sobre una de las opciones de filtro, todos los huéspedes dentro del complejo mostrarán una barra debajo de sus pies con la misma información (por ejemplo lo borrachos que están si seleccionas el filtro Borrachera). Las opciones de filtro de huéspedes disponibles son las siguientes:

- Satisfacción: Muestra lo contentos o descontentos que están los huéspedes en tu complejo.
- Insolación: El porcentaje de quemaduras que tiene el huésped. A medida que se tuesta bajo el sol, empezará a pedir lociones bronceadoras. Si un huésped llega al 100% de insolación y no hay lociones bronceadoras disponibles, se pondrá muy descontento...
- Dolor de cabeza: Cuando un huésped se deshidrata empezará a sufrir dolores de cabeza. No es nada serio: se habrán tomado demasiadas cervezas y ahora sufren una resaca. Cuanto mayor sea el porcentaje, más huéspedes querrán aspirinas de un supermercado.
- Borrachera: Lo borracho que está el huésped. Una vez que están borrachos (al llegar al 90%) puede que empiecen a pelear, a practicar el vandalismo, estar demasiado románticos, querer orinar en el lugar más cercano o vomitar aquí o allí. Ninguno de estos aspectos es agradable en particular para los demás huéspedes.
- Ganas de orinar: Si las ganas de orinar son muy grandes y no hay aseos disponibles cerca tendrán que aliviarse donde puedan, para la consternación de los huéspedes cercanos.
- Enfermedad: A medida que los huéspedes se relajan, su índice de enfermedad se incrementa hasta que no aguantan más y empiezan a echar la pota por todo el lugar. No es agradable ni para tus empleados ni para otros huéspedes.
- Opinión sobre los precios: Lo que opinan los huéspedes sobre los precios del complejo. Los huéspedes siempre están contentos con bienes baratos, pero si algo es popular puede subirse ligeramente de precio y hacerlo más beneficioso.
- Opinión sobere la seguridad: Los huéspedes no se lo pasarán bien si no se sienten seguros en el complejo. Borrachos o ataques de tiburones, ésas son el tipo de cosas que desagradan a un huésped, así que asegúrate de que les proporcionas seguridad.
- Opinión sobre aglomeración: A nadie le gusta esperar siempre que intentan hacer algo. Aceptable por un rato, con el tiempo acabarán hartos y se largarán en busca de otra cosa que hacer.
- Opinión sobre la belleza: No a todo el mundo le gusta rondar por los bares de la playa, tomar tequila y bailar con la última canción del verano. Algunos huéspedes desean pasear admirando la belleza del complejo antes de ir a la playa con sus piñas coladas.
- Opinión sobre la limpieza: Si los huéspedes encuentran el complejo sucio, seguro que te lo harán saber.
- Opinión sobre el amor: A los huéspedes les encanta la gente bonita y todo el mundo tiene esperanzas de tener un fugaz romance de verano. Cuanto mejor sea el indicador 'Amor' en el complejo, más contentos estarán tus huéspedes. A todo el mundo les gusta los Vigilantes de la playa.
- Opinión sobre la variedad: Detalla lo que piensan los huéspedes sobre la variedad en la isla. A nadie le gusta hacer lo mismo una y otra vez. Bueno, excepto quizás beber.
- Dinero: La cantidad de dinero que le queda al huésped para gastar en el complejo.
- Varones: Muestra sólo a los hombres dentro de tu complejo.
- Mujeres: Muestra sólo a las mujeres dentro de tu complejo.

CAPÍTULO 7 LOS EMPLEADOS

Tus empleados son muy importantes para lograr el éxito en Beach Life. Se encargan de mantener tu complejo a la vez que cuidan de los huéspedes. Sin empleados tu complejo acabaría lleno de averías, lo que haría que los huéspedes se enfadaran y dejasen la isla. Los huéspedes están dispuestos a pagar un montón de dinero para disfrutar de las vacaciones de sus sueños, así que no esperan acabar durmiendo en un barrio de chabolas escuchando los éxitos dorados de los años 30.

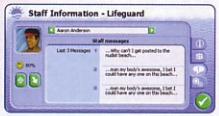
7.1 ESTADO DE ÁNIMO DE LOS EMPLEADOS

Puedes controlar diferentes variables, como el salario y las horas de trabajo de cada empleado, pero antes de que entremos en detalle recuerda que hay un límite de lo que puedes esperar del trabajo de un empleado, son humanos después de todo. Incluso si les ofreces cantidades desmesuradas de dinero por trabajar más duro y más rápido, llegará un momento que necesitarán descansar y su estado de animo decaerá. Como con los huéspedes, ésto se indica mediante una Cara y un porcentaje del estado de ánimo. Cuando el estado de ánimo de un empelado cae por debajo del 50%, estará tan desmotivado y vago que probablemente no se preocupará por levantarse de la cama.

7.1.2 Hacer Zoom sobre un empleado

Puedes hacer zoom sobre un empleado en particular haciendo clic sobre la fotografía correspondiente de la interfaz. Si continuas haciendo clic sobre la misma fotografía, pasarás de un empleado a otro dentro de esa ocupación. Si una fotografía de empleado aparece transparente es que no tienes a ninguno de esa ocupación contratado. Si la fotografía se encuentra completamente en blanco, entonces esa ocupación no está disponible en el escenario actual.

7.2 EL PANEL INFORMACIÓN DEL EMPLEADO



Cuando hagas clic sobre un empleado, se abrirá el panel Información del empleado. El panel Información del empleado te permite controlar detalles específicos para ese empleado: su tarea actual y lo que ha hecho hoy; su salario actual y horas de trabajo; sus opiniones y cualquier orden específica que tenga ese empleado.

La pestaña Información general muestra detalles sobre el empleado para que puedas ver si trabaja lo suficientemente duro o no.

La pestaña Salario te permite cambiar las horas de trabajo y la paga de ese empleado (de la misma
forma que en el panel de empelados).

La pestaña Comentarios muestra los tres últimos comentarios del empleado.

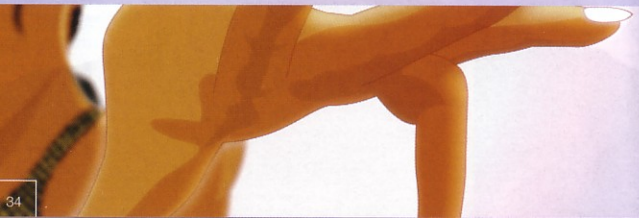
Cada ocupación puede tener ciertas órdenes específicas. La pestaña Ajustes muestra esas órdenes específicas y te permite cambiarlas. Por ejemplo, si descubres que tus limpiadoras emplean más tiempo en vaciar papeleras que en limpiar aseos, modifica las opciones 'vaciar papeleras' y 'limpiar basura' desactivándolas (que no haya una marca en la casilla).

7.2.1 Reasignar empleados

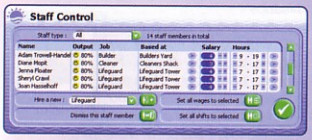
Si hay un área en particular de tu complejo que requiera atención, puedes ordenar a un empleado que deje lo que esté haciendo y vaya directamente allí. Haz clic sobre el empleado y luego sobre el botón de la parte izquierda del panel Información del empleado. Tu cursor cambiará a una flecha para reasignar. Desplázate por el Mapa y luego haz clic sobre el lugar al que quieres que vaya el empleado. Dejarán lo que estén haciendo y se dirigirán en esa dirección.

Solicitar a limpiadoras y técnicos

Si un edificio se encuentra en un estado peligroso, un accesorio del paisaje ha sido destruido o algo necesita una limpieza urgente, puedes solicitar a una limpiadora o a un técnico para que se encargue del problema inmediatamente. Haz clic sobre 'Solicitar a un técnico' o 'Solicitar a una limpiadora' (como sea necesario) desde el panel de información sobre edificios de ese elemento, y el primer empleado que termine su tarea actual se dirigirá derecho hacia allí ...



7.3 EL PANEL CONTROL DE EMPLEADOS



El panel Control de empleados te permite manejar de forma rápida y sencilla a todos tu empleados a la vez. Puedes ver todos los empleados del complejo o todos los de un tipo en concreto, haciendo clic sobre el botón junto a 'Ocupación' y luego seleccionando en el menú emergente la ocupación que deseas mostrar. El panel de empleados también permite ajustar las horas de trabajo y el salario de un empleado, así como contratar nuevos empleados y despedir los que ya no necesites.

7.3.1 Contratar (y Despedir) empleados

Cuando se construyen, todos los edificios de empleados incorporan a un empleado. Algunos edificios, como las Viviendas para limpiadoras, te permiten contratar unos cuantos empleados más de esa ocupación hasta un máximo por edificio. La contratación de nuevos empleados para que atiendan el aumento del tránsito de huéspedes es importante para que crezca tu complejo. Hay otras formas de acceder al panel de empleados para contratar empleados. Puedes hacer clic sobre un empleado y luego sobre el botón 'Panel de empleados' de la parte inferior del panel Información del empleado, o hacer clic sobre el edificio en el que quieras contratar nuevos empleados y hacer clic sobre el botón 'Panel de empleados' en la parte inferior del panel Información de edificios.

Para contratar un empleado abre el panel de empleados y haz clic sobre el botón junto a 'Contratar:' y aparecerá una lista. Hay otras opciones disponibles:

Contrata nuevos empleados de la ocupación mostrada en el cuadro 'Contratar:'. Haz clic sobre a la derecha para seleccionar una ocupación diferente.

Despide al empleado seleccionado actualmente. Despedir empleados te cuesta un pequeño finiquito, normalmente el salario de un día.

7.3.2 Salarios de los empleados

Cada empleado en Beach Life necesita una paga para que haga su trabajo. Al ajustar su salario se puede aumentar o reducir su motivación al trabajar; por ejemplo, si se incrementa el salario de una limpiadora se le puede animar a que trabaje más duro y rápido, mientras que si lo reducimos probablemente se enfade.

Bajo la columna 'Salario' del panel de empleados verás el salario de cada empleado de la ocupación seleccionada. Puedes usar la barra de desplazamiento a la derecha del panel de empleados para ir de uno a otro empleado. Haz clic sobre los siguientes botones para cambiar estas cantidades:

Incrementa el salario.

Reduce el salario.

Aplica el cambio globalmente para que todos los empleados de la misma ocupación tengan el mismo salario.

Ajustar el salario de un empleado desde su panel Información del empleado funciona exactamente igual. Haz clic sobre el empleado y luego sobre la pestaña de salario. Verás los mismos controles que se han detallado más arriba.

7.3.3 Horas de trabajo de los empleados

Tus empleados recién contratados trabajan en turnos de diez horas y, por defecto, durante las horas del día. No puedes cambiar la duración del turno, aunque puedes hacer que trabajen por más horas al cambiar su turno mientras aún estén trabajando. Pero un aviso: a nadie le gusta trabajar demasiado, así que si presionas a un empleado a que continuamente haga un turno detrás de otro, seguramente se lo tomará mal y dejará de trabajar. También es importante que cambies las horas de trabajo para que parte de tus empleados trabajen en turnos de noche. ¡A los huéspedes les gusta divertirse tanto al anochecer como por el día!

Debajo de la columna 'Turno' del panel de empleados verás los turnos de trabajo actualmente asignados de cada empleado de la ocupación seleccionada. Puedes usar la barra de desplazamiento a la derecha del panel de empleados para ir de uno a otro empleado. Las horas de trabajo se ajustan automáticamente en turnos de diez horas al incrementar o reducir el momento de inicio o de fin. Haz clic sobre los siguientes botones para cambiar las horas de trabajo:

Hace que los turnos de trabajo acaben más tarde.

Hace que los turnos de trabajo empiecen más pronto.

Aplica el cambio globalmente para que todos los empleados de la misma ocupación tengan los mismos turnos de trabajo.

Ajustar las horas de trabajo de un empleado desde su panel Información del empleado funciona exactamente igual. Haz clic sobre el empleado y luego sobre la pestaña de salario. Verás los mismos controles que se han detallado más arriba.

7.4 TIPOS DE EMPLEADOS

7.4.1 Técnico

Nada dura para siempre y sin técnicos desde luego no durará mucho. Todos los edificios y atracciones necesitan un mantenimiento constante para continuar funcionando, si no acabarán averiándose y se cerrarán para tus huéspedes. Los técnicos realizan visitas regulares a tus edificios. Por defecto son cada ocho horas, aunque deberías aumentar o reducir la frecuencia dependiendo de lo popular que sea el edificio, a mayor uso más posibilidades hay de que se averíe. Un técnico dejará su rutina diaria para arreglar cualquier edificio que requiera atención urgente. ¿Puede arreglarlo? Sí que puede.

Puedes ajustar el número de visitas que un técnico hace a un edificio desde la pestaña Estado en el panel de Información sobre edificios. También puedes ordenar a un técnico que realice una reparación urgentemente haciendo clic sobre el edificio o accesorio del paisaje víctima del vandalismo, y haciendo luego clic sobre el botón 'Solicitar a un técnico' en la parte inferior del panel de Información sobre edificios.

7.4.2 Socorrista

Toda playa necesita un socorrista. Los socorristas hacen que los huéspedes se sientan seguros al estar preparados para ayudar a cualquier nadador ebrio, avisar de ataques de tiburones y además por el buen aspecto que tienen al pasear por la playa. Cuantos más socorristas tengas, más rápido pueden responder para ayudar a los huéspedes que se metan en problemas. Si descubres que las aguas son inseguras, puedes tener a un socorrista cerca de ese tramo de playa. Recuerda que a los huéspedes no les gusta la ausencia de actividades acuáticas en las que disfrutar, así que no tengas una playa cerrada mucho tiempo.

Puedes cerrar una playa desde la pestaña 'Ajustes' del socorrista; y también desde el panel Ajuste del nivel de seguridad de la playa en cada torre de salvamento.

7.4.3 Limpiadora

Las limpiadoras son los héroes olvidados de los complejos de vacaciones. Se pasan el día limpiando la suciedad de los huéspedes. Los huéspedes son sucios, muy sucios. Si tienen que caminar más de dos metros para echar la basura a una papelera, probablemente acaben arrojándola al suelo. Irónicamente odian ver basura por el suelo también, no es agradable para nadie. Contrata tantas limpiadoras como te puedas permitir y deja que hagan sus tareas, limpiar la basura, frieguen aseos sucios y quiten los vómitos de borrachos junto a las piscinas.
Si descubres que necesitas centrar a tus limpiadoras en vaciar papeleras, ve a la pestaña 'Ajustes' dentro del panel Información de limpiadora y activa o desactiva la orden apropiada. Las órdenes que se marquen son las consideradas activas.
También puedes ordenar a una limpiadora que limpie algo urgentemente haciendo clic sobre el botón 'Solicitar a una limpiadora' en la parte inferior del panel de Información sobre edificios de ese objeto (como para vaciar papeleras o limpiar aseos).

7.4.4 Guarda de seguridad

La mayoría de huéspedes pueden controlarse, pero siempre hay unos cuantos gamberros que intentarán aguar la fiesta peleando y realizando actos vandálicos. Contrata unos cuantos guardas de seguridad para mantener el orden y hacer que los demás huéspedes se sientan más seguros. Si descubres que esos huéspedes se siguen sintiendo mal, puedes reducir el nivel de tolerancia de los guardas de seguridad e incrementar las multas que ponen. Pero ten cuidado, si tus tácticas son demasiado duras, puedes hacer que los otros huéspedes se acaben yendo del complejo.
Puedes cambiar el nivel de tolerancia de los Guardas de seguridad desde la pestaña 'Ajustes' en el panel Información del empleado. Puedes cambiar también las multas menores y graves.

7.4.5 Relaciones públicas

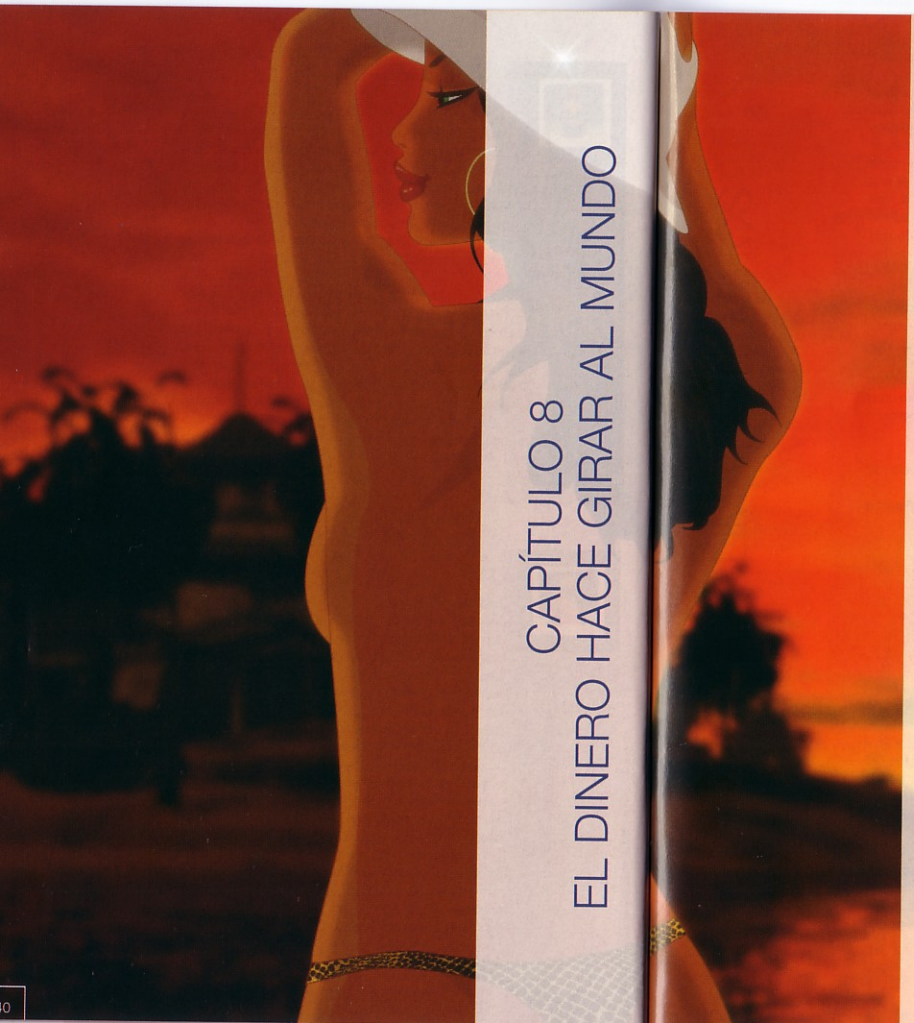
Las Relaciones públicas charlan normalmente con los huéspedes para descubrir cómo se sienten y si se lo están pasando bien o no. A medida que las Relaciones públicas deambulen, te irán informando de los huéspedes a los que les gusta y a los que no les gusta tu complejo, e incluso pueden ofrecer consejos para tratar con ellos.

Puedes ajustar la cantidad de tiempo que tus Relaciones públicas emplean con tus huéspedes desde la pestaña 'Ajustes' en el panel de Información de la Relaciones públicas. Cuanto más converse una Relaciones públicas con tus huéspedes, mejor se sentirán y más se mejorará el estado de ánimo general. Lo malo es que necesitarás emplear más Relaciones públicas porque no podrán hablar con tantos huéspedes al día.

7.4.6 Albañiles

Los albañiles se pasarán el día bebiendo verveza o con chácharas inútiles a menos que les asignes órdenes de construcción nuevas. Una vez que hayas colocado un nuevo edificio para construir o pidas la demolición de otro, tus albañiles saltarán a la acción y se dirigirán al nuevo lugar de construcción (a menos claro que estén fuera de sus horas de trabajo). Los albañiles edificarán o demolerán edificios en el orden en que se coloquen, dividiéndose de forma ecuánime entre los trabajos que se necesiten hacer. Obviamente cuantos menos albañiles construyan un edificio, más se tardará en completarlo, así que es mejor hacer pocas construcciones a la vez.

Si descubres que un edificio se tiene que hacer de forma urgente, puedes usar la opción 'Reasignar empleados' (como se ha explicado ya en este capítulo) para mandar a tus albañiles a trabajar sobre un edificio concreto.



CAPÍTULO 8
EL DINERO HACE GIRAR AL MUNDO

Llegó la hora de hacer negocios, y nos referimos a negocios serios. No te equivoques, puede que hayas creado un pequeño oasis dorado, pero sin dinero no durará mucho. Los salarios requieren dinero, las nuevas atracciones requieren más dinero, el mantenimiento requiere dinero y los precios tienen que mantenerse bajos.

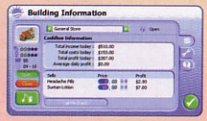
El paisaje de los alrededores, aunque exuberante, no significa nada sin los mejores entretenimientos y comodidades; tendrás que dar lo mejor para crear el complejo definitivo. Tus huéspedes tienden a frecuentar los mejores lugares; si descuidas tu complejo, o no atiendes las preferencias de tus huéspedes, verás como tu negocio empieza a menguar.

Los aspectos financieros del juego son claros y fáciles de captar. Beach Life trata sobre el sol y la diversión al fin y al cabo. Si tu saldo bancario es negativo o inferior al coste del edificio que quieras construir, no podrás realizar ninguna edificación hasta que tengas suficientes fondos en tu cuenta.

8.0.1 Negocios durante el día y la noche

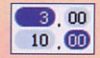
Los ciclos de día y noche juegan un papel fundamental en los deseos de los huéspedes. Durante el día, la mayoría de huéspedes prefieren ir a las playas y conseguir un bronceado perfecto, mientras que por la noche necesitan otras formas de entretenimiento. Por mucho que lo intenten, por la noche no se van a poner morenos. Todos los edificios tienen ciertos horarios de apertura y cierre, aunque algunos funcionan las 24 horas. Los huéspedes tienden a gastarse más dinero si tienes un buen equilibrio entre las atracciones de día y de noche.

8.1 AJUSTAR LOS PRECIOS



Todos los edificios de Beach Life tienen un precio de entrada o un precio para los artículos que venden. Incrementar el precio de un artículo para conseguir más beneficio es una buena norma, pero a los huéspedes les gustan los buenos tratos y tienden a enfadarse mucho si piensan que les están timando. A veces puede que incluso necesites reducir los precios para animar a tus huéspedes...

La pestaña Finanzas del panel de información sobre edificios muestra los artículos que vendes u ofreces a tus huéspedes.



Haz clic sobre el dólar o el centavo para ajustar ese valor. ¡A veces aumentar el precio en sólo unos centavos puede ser la diferencia entre beneficio o pérdida!

Incrementa el precio del artículo

Reduce el precio del artículo

Tu beneficio por la venta de un artículo se muestra a la derecha del precio y cambiará cuando varíes los precios.

8.2 EL PANEL DE FINANZAS

Puedes seguir tus finanzas haciendo clic sobre el botón 'Finanzas' de la Interfaz (o sobre el botón $ junto a tu saldo bancario actual).

Te ofrece un resumen de tus finanzas, como el beneficio y saldo bancario actual.

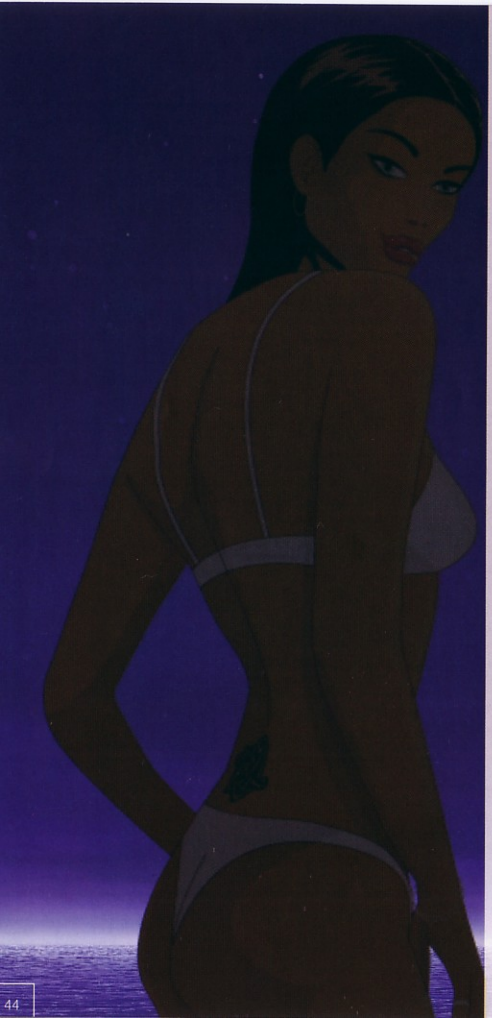
Una lista de todos los ingresos de tu complejo.

Muestra tus gastos diarios.

CAPÍTULO 9 CLIMA Y PELIGROS

Las vacaciones son un sol resplandeciente y mucho calor, pero no todo es diversión bajo el sol. Este idílico estado puede verse interrumpido con ocasionales ratos de mal tiempo que afecten a lo que tus huéspedes quieran hacer. Y no sólo es el clima, hay varias cosas que pueden ir mal en el complejo, desde una ola de calor hasta los ataques de tiburones. Aunque no puedes controlar a la naturaleza, proteger a tus huéspedes de estos peligros potenciales es una prioridad. Un huésped difunto no sólo es un inconveniente, también es malo para los negocios.

- Sol resplandeciente. Un día encantador y soleado, todos se recrearán en lo que sea que se estén divirtiendo.
- Nublado / Encapotado. La gente tomando el sol tenderá a realizar otras actividades, ya que los magníficos rayos de sol sobre el complejo se ven ligeramente cubiertos por un cielo nublado.
- Lluvia ligera. Como con el tiempo nublado, los huéspedes intentarán hacer alguna otra cosa. Los huéspedes por lo general no buscarán actividades al aire libre y buscarán la comodidad y estar secos en los restaurantes y bares o puede que den un paseo, y algunos sigan con lo que estaban haciendo tan alegres.
- Lluvia fuerte. Incluso los huéspedes más duros se retirarán a sus habitaciones o a un refugio similar durante la lluvia. Los huéspedes que estén en actividades como las motos acuáticas continuarán desafiando al tiempo hasta que terminen y busquen también un refugio.
- Tormenta. Cualquiera que siga al aire libre arriesgará su vida. Los rayos aparecerán, dañando las propiedades e hiriendo a los huéspedes que aún persistieran en estar al aire libre sin importarles el clima.
- Ataques de tiburón. Los tiburones son malos para los negocios. Asegúrate que tus socorristas cierran las playas con amenaza de ataques de tiburón. Recuerda que los huéspedes se enfadarán si la playa se cierra durante demasiado tiempo.
- Alimento en mal estado. ¿Suministro de agua en mal estado? Asegúrate de mantener tu complejo limpio y en buen estado o las tripas de tus huéspedes acabarán echando bonitos vómitos.
- Escasez de cerveza. A los huéspedes les encanta la cerveza, tanto que puedes encontrarte con escasez de ciertas marcas de cerveza si las vendes demasiado. Intenta ofrecer una buena variedad. Ofrecer una cerveza inmunda es mejor que no tener cerveza.



CAPÍTULO 10 REPRODUCTOR GIPAMP

Beach Life incluye un reproductor de Mp3 llamado GipAmp que te permite definir tus propias listas de reproducción, incluyendo la fantástica banda sonora que ya está presente en Beach Life, o tus propias pistas de música. A continuación se presenta una lista de los controles principales de la Interfaz:

Reproduce la pista actual.

Detiene la reproducción de la pista actual.

Hace una pausa.

Va a la pista anterior o siguiente.

Abre el Explorador de GipAmp.

10.1 EXPLORADOR DE GIPAMP

En el lado izquierdo del GipAmp hay un control para el volumen; haz clic sobre cada uno de los botones de volumen para aumentar / reducir el volumen de la música. El título de la pista se muestra en el explorador principal de GipAmp, y la que está reproduciéndose actualmente aparece resaltada con una barra verde. En el lado derecho hay una barra de desplazamiento. Haz clic sobre ella y mantén pulsado el botón para mover la lista hacia arriba y hacia abajo. En la parte inferior del panel de GipAmp hay ocho botones de control:

Se reproduce la pista seleccionada durante las horas del día.

Se reproduce la pista seleccionada durante las horas de la noche.

Reproduce de forma aleatoria las pistas.

Quita la pista de la lista de reproducciones actual. Por favor, ten en cuenta que ésto no elimina la pista de tu disco duro, sólo de la lista de reproducción de GipAmp.

Actualiza la lista de reproducción (es útil si eliminaste accidentalmente una pista de la lista de reproducción, o no ha aparecido una que hayas añadido recientemente).

Haz clic para que la lista de reproducción vuelva a ser la fantástica banda sonora original y se quite toda la basura que puedes haber metido...

Reproduce todos los Mp3 en orden sin tener en cuenta la opción del día o la noche.

Reproduce los Mp3 teniendo en cuenta la opción del día o la noche.

Nota: si mantienes pulsada la tecla <Ctrl> mientras haces clic sobre las pistas, se realiza la misma función que encontrarás disponible en Microsoft Windows, permitiéndote seleccionar un grupo de pistas elegidas y ajustar sus parámetros a la vez.

10.2 AÑADIR TUS PROPIOS MP3

Puedes añadir tus propios Mp3s a Beach Life colocando los Mp3 que quieras reproducir en la carpeta 'Music', localizada en la carpeta raíz del juego de Beach Life. Por ejemplo, si instalaste el juego en la carpeta predeterminada, tendrás que poner los Mp3s en la carpeta C:\Archivos de programa\Eidos Interactive\Beach Life\Music\. Por favor consulta tu manual de Microsoft Windows para conseguir más información sobre la copia de archivos en las carpetas.

GipAmp también puede mostrar los Mp3 en cualquier carpeta en que los tengas guardados, creando un acceso directo y colocándolo en la carpeta 'Music' de Beach Life. Por ejemplo, si tienes una colección de Mp3 guardada en una carpeta llamada 'Mi Música', entonces crea un acceso directo a esa carpeta y luego arrastra y suelta el acceso directo en \Beach Life\Music (de la misma forma en la que añadirías un Mp3). GipAmp mostrará cualquier archivo Mp3 presente en esa carpeta así como los que estén en la carpeta predeterminada Beach Life\Music.

Nota: GipAmp no mostrará los Mp3 que se encuentren en carpetas dentro de la carpeta para la que has creado el acceso directo.

Una vez se encuentren en esta carpeta, los Mp3 aparecerán durante el juego dentro del explorador de Mp3, desde el que puedes manipularlos al igual que la música del juego estándar. Los Mp3 sólo aparecerán si son archivos Mp3 auténticos y se han colocado en la carpeta que se menciona más arriba.

CAPÍTULO 11 MODO DE CÁMARA

El uso de la cámara te permite realizar capturas de tus momentos favoritos mientras estas jugando a Beach Life. Las fotografías se guardan como archivos jpeg en la carpeta de fotografías (Photos) dentro de la carpeta de Beach Life. Al igual que con los otros archivos jpeg, puedes imprimir tus fotografías, mandárselas a un amigo, ¡o lo que más te guste! Necesitarás un programa capaz de mostrar los archivos JPEG para cualquiera de las ideas mencionadas (por favor consulta tu documentación de Windows para más detalles sobre la visualización, impresión y envío de archivos jpeg).
Dependiendo de la resolución de tu pantalla, sólo podrás tomar un número determinado de fotos a la vez. Estas fotos se guardan como archivos jpeg en la carpeta llamada 'Photos', que se encuentra dentro de la carpeta de Beach Life. Por ejemplo, si has instalado Beach Life en la carpeta predeterminada cuando se te preguntó en la instalación, tus fotografías pueden encontrarse en C:\Archivos de programa\Eidos Interactive\Beach Life\Photos\

Para abrir y cerrar la cámara, haz clic sobre el botón 'Cámara' de la Interfaz.

Puedes desplazar la cámara de la misma forma que normalmente controlas las vistas en Beach Life.

Haz clic sobre este botón para acercar o alejar el zoom de la cámara. La 'T' lo acerca. La 'W' lo aleja.

Haz clic sobre este botón para realizar la captura. Cualquiera de las fotografías que tomes aparecerán en la parte inferior de la pantalla dentro del 'carrete de película'.

APÉNDICE A EDIFICIOS

Hotel

La pieza central de cualquier nuevo complejo, el hotel contiene una recepción y un área de administración, además de varios habitaciones de diseño. No se puede construir un hotel, aparecerá como parte integrada del complejo. Un hotel está abierto las 24 horas y puede alojar a un máximo de 100 huéspedes. Un hotel siempre está presente en el mapa y no puede construirse o demolerse.

Solar de construcción

Todas las islas de Beach Life están equipadas con un solar de construcción. Sin uno no podrías construir nuevos edificios. Aunque es el corazón del complejo, un solar de construcción es un lugar ruidoso, sucio y de aspecto desagradable, que almacena todo el material y equipo requerido en cualquier trabajo de tu complejo. El solar de construcción incorpora 6 entusiasmados albañiles. El solar de construcción siempre está presente en el mapa y no puede construirse o demolerse.

Oficina de reclamaciones

La gente se queja y vienen aquí. Las multitudes se amontonan alrededor del quiosco, vociferando su completo desacuerdo como único recurso. Hay presente una oficina de reclamaciones en cada mapa, y no pueden construirse ni demolerse.

HOTEL Y SERVICIOS

Generador eléctrico

Aunque tienen un aspecto algo desagradable, estos generadores son avanzadas máquinas que proporcionan una cantidad increíble de electricidad teniendo en cuenta su pequeño tamaño; pequeñas, pero matonas. A medida que crece tu complejo, puedes necesitar construir más generadores para que sigan aportando electricidad ante un incremento del consumo. Cada Generador deléctrico emite 7.500 unidades.

Planta depuradora de agua

Es una buena idea construir una planta depuradora de agua si te la puedes permitir; no son esenciales, pero hacen maravillas en el suministro de agua del lugar, que siempre es de dudosa calidad y puede causar estragos en los intestinos de los huéspedes.

Si el complejo sufre de un ataque de 'Comida en mal estado' y se ha construido una planta depuradora de agua, la tasa de recuperación del complejo se acelerará.

Bloque de habitaciones extra

No es un chalet en primera línea de playa, pero puedes aumentar por fases la capacidad de tu complejo con estos bloques de habitaciones extra, que ofrecen las mismas lujosas habitaciones que tu hotel principal.

Enfermería

No importa lo seguro que sea tu complejo, los accidentes seguirán sucediendo de vez en cuando. Cuando ocurran, tus desafortunados huéspedes querrán una atención rápida y experta; eso es justo lo que tendrán en esta enfermería, bien equipada y con una enfermera experimentada.

Aseos

Difícilmente será el edificio con más glamour de tu complejo, pero si es de los más vitales. Proporcionar instalaciones de aseo adecuadas es una parte esencial para que los huéspedes se mantengan contentos. Si no tienen ningún lugar al que ir cuando notan la llamada de la naturaleza, se verán obligados a orinar donde sea. No es precisamente una vista bonita para cualquier otro huésped.

Chalet de Relaciones públicas

Las Relaciones públicas son vitales para que tu hotel marche como la seda; entretienen, ayudan y aconsejan a tus huéspedes sobre todo tipo de cosas. Sin un Chalet de Relaciones públicas no podrás contratarlas. Cada Chalet puede albergar un máximo de cinco Relaciones públicas, que tienden a estar en los alrededores de su chalet, ¡así que colócalos con cuidado!

Vivienda para limpiadoras

Las limpiadoras son tu única defensa contra la basura de tu complejo. Cada vivienda para limpiadoras incorpora una limpiadora así como el equipo de limpieza necesario. A la hora de contratarlas, podrás albergar un máximo de cinco limpiadoras por vivienda.

Oficina de seguridad

Proporciona a un huésped demasiada bebida y empezará a convertirse en un camorrista. La mayoría de huéspedes acabarán cayendo dormidos en ese punto, pero algunos intentarán seguir causando estragos, así que un poco de seguridad siempre es una buena idea. Cada oficina de seguridad incorpora un Guarda de seguridad, dispuesto para patrullar tu complejo, responder ante cualquier problema y normalmente mirar de forma amenazadora.

Vivienda para técnicos

El uso excesivo, el deterioro, los vándalos, todo ello implica una cosa para los edificios: averías. Para que tus atracciones se mantengan en una condición óptima, necesitarás contratar técnicos con experiencia. Cada vivienda para técnicos puede albergar hasta cinco técnicos. Cada vivienda para técnicos que construyas incorpora un técnico listo para entrar en acción.

Supermercado

El supermercado vende un gran surtido de artículos para tus huéspedes, aunque hay dos productos particularmente importantes: La Loción bronceadora y las Aspirinas. Los huéspedes consumirán ingentes cantidades de ambos dependiendo de sus deseos actuales; cuanto más beban más aspirinas necesitarán al levantarse por la mañana. Cuanto más tomen el sol más loción bronceadora requerirán.

Tienda de souvenirs

A todo el mundo le gusta un pequeño recuerdo de sus vacaciones y la Tienda de souvenirs es el sitio adecuado para buscarlos. Ofrece una gran variedad de artículos de calidad de Beach Life; camisetas, jarras, esos bolígrafos que muestran partes de la anatomía cuando se los pone del revés ...

Torre de salvamento

La Torre de salvamento incorpora a un socorrista listo para salvar vidas y pasear de forma presumida por la playa. La Torre de salvamento es un edificio esencial siempre que hay una presencia importante de agua. Cada torre tiene un radio efectivo en el que el socorrista es más eficiente; el socorrista puede llegar más lejos, pero pondría en peligro innecesariamente a tus huéspedes, así que ¡construye varias torres!

COMIDA Y BEBIDA

Bar de piscina

Parecido al Bar playero, pero un poco más estilizado y diseñado para que esté en una piscina. Permite que tus huéspedes beban sin tener que aventurarse demasiado lejos de la zona de la piscina.

Bar temático 1

Vulgar. Muy vulgar. Pero venden bebidas alcohólicas y eso es bueno. Un pub temático inglés, que sirve las mismas pintas de todos los días a aquellos huéspedes que tengan un poco de nostalgia.

Bar temático 2

Luces de neón, asientos de plástico, no hay nada más pasado de moda que esto. Y a tus huéspedes les encanta.

Bar playero

¿Qué podría ser mejor? Caliéntate y refréscate con este puesto autónomo, que se completa con un camarero extranjero. Vende varios tipos de cerveza para tus sedientos huéspedes.

Parrilla

Un banquete auténtico a la parrilla, vende hamburguesas de buen tamaño todo el día. A diferencia de la grasienta basura que obtienes en los bares de tapas, éstas son las buenas.

Bar de tapas 1

Especializado en frituras y aperitivos para los huéspedes que quieran sentarse y comer sus tapas. Una elección popular cuando comienza a llover, el bar de tapas sólo abre durante el día.

Bar de tapas 2

Parecido al bar de tapas 1, pero ofrece una mayor variedad de tapas en un ambiente más atractivo. La mejor cura contra la resaca.

Restaurante 1

Tu típico restaurante mediterráneo: muros limpios, madera floja y suelos de azulejos. Restaurantes con comida para los paladares más exigentes, pretendiendo ser un poco más civilizados que el resto de los huéspedes.

Restaurante 2

Similar al Restaurante 1, pero con comidas más abundantes y de mejor calidad. Si tus huéspedes quieren de verdad impresionar a las damas, las traerán aquí. Los Restaurantes están abiertos sólo durante la noche.

Heladería

Helados magníficos y refrescantes para cuando lo necesiten tus huéspedes. La mejor idea para refrescar esos cuerpos calientes.

Bar de refrescos

Así es, el bar de refrescos vende éso mismo. Imaginatelo.

Hamburguesería

Grasa, grasa, ketchup y cebollas se usan para esconder la carne picada barata especiada. Pero oye, a todo el mundo le encanta.

Club temático 1

¡Marinero a la vista! ¡Remad muchachos! Ambientación de piratas y los siete mares, el club abre sus puertas muy tarde por la noche, para los huéspedes que quieren mover el esqueleto en la pista de baile, intentando impresionar a los presentes con sus movimientos y baile.

Club temático 2

No recomendado para los tímidos y tampoco para los que sufren del corazón, es un Club para la gente con más Glamour. No está diseñado para aquellos que les gusta beber y rondar a las damas, El Club temático 2 atrae a la gente más sofisticada, que tiene intención de bailar desde las primeras horas de la mañana música más seria a la vez que su aspecto sigue siendo perfecto.

Bar chic

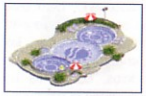
Sexo en la playa, Lamborghinis flamantes, pezones escurridizos y éso sin tener en cuenta lo que se vende aquí. Para impresionar a las damas.

OCIO Y PASATIEMPOS

Alquiler de tumbonas

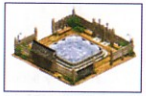
Este edificio tiene que situarse en, o junto a la playa. Es un almacén para todo el equipo gratuito de playa que facilita tu complejo. Sólo puede construirse en la playa.

Piscina



Esencial en cualquier complejo respetable, siempre es uno de los favoritos de los huéspedes. Para tomar el sol, nadar o dormir en aguas frías azules. Al completarse con tumbonas, los huéspedes escuchan el sonido del agua sin tener que pasear cerca del mar y llenarse de arena. Dispone de iluminación nocturna para poder localizar a los borrachos fácilmente.

Jacuzzi



Perfecto como unidad autónoma o cerca de una piscina importante, el Jacuzzi es el favorito de las parejas en todas partes. Tiene un generador de burbujas cíclico a temperatura constante para tener esa sensación sexy. También oculta la vergüenza de los huéspedes que tengan demasiada flatulencia.

Toboganes de agua

Así se habla. Inmensos embudos que lanzan a tus huéspedes a la piscina a velocidades que romperían cuellos. Los que se meten en el 'Agujero negro' se convierten en héroes del lugar.

Alquiler de equipos de playa

Si tus huéspedes deciden que necesitan un poco más de aventura en sus vacaciones o quieren escaparse de su pareja un rato, pueden ir al Alquiler de equipos de playa para conseguir un equipo de buceo. Se garantizan un montón de 'Ooohs' y 'aaahs' cuando se maravillen con los arrecifes de coral del mar. Hasta que descubran que no pueden sumergirse más de diez centímetros. Sólo se puede construir en la playa.

Crucero de recreo

El crucero de recreo está anclado, pero esta es la fiesta definitiva para los que no tienen suficiente. Apúntate y chapotea como nunca, tus huéspedes estarán encantados con la sensación de bailar aunque se encuentren en el mar.

Discoteca playera

Dos cubiertas y un micrófono, el conjunto ideal para refrescarte en esas largas y calurosas noches. Deja que tus huéspedes se relajen y escuchen melodías frescas en un auténtico entorno fresco. Sólo se puede construir en la playa.

Escenario

Puede parecer sólo un escenario, pero esta pequeña maravilla puede ser el mejor secreto guardado de tu complejo. Alterna las atracciones que se planean. Organiza un cabaret, pases de modelos, conciertos de cantantes que parece que maten al gato y los concursos favoritos de todo el mundo: la competición de camisetas mojadas. Sólo se puede construir en la playa.

Duchas

Refréscate y límpiate después de un duro día tomando el sol. Siempre son un éxito y tienen huéspedes alrededor. Las duchas sólo se pueden construir en la playa.

Alquiler de motos acuáticas

Consiste en tres motos acuáticas y un asistente. Un huésped puede montar en una moto acuática durante un rato, antes de que tenga que devolver la moto al muelle, y contará a todos sus amigos lo mucho que se ha divertido y cómo ha navegado a casi la velocidad de la luz.

Alquiler de windsurfing

Incluye 6 tablas y velas, y un asistente con traje de neopreno. Los huéspedes pueden alquilar las tablas durante un rato, antes de devolverlas al muelle, lo que les da tiempo de descubrir que en realidad no son muy buenos con el windsurfing.

Recreativos

Ding. Pow. Bum. Anclados en el tiempo, los recreativos ofrecen las emociones de todos aquellos anticuados juegos en los que recuerdas con cariño haber jugado meses, pero que luego te recuerdan que son en realidad una completa bazofia. Es la actividad ideal cuando llueve para los que están hartos de tanto sol y sandalias por hoy.

Casino

A todo el mundo le gusta apostar un poco aquí o allá y con un Casino pueden hacer precisamente eso. ¡Enséñame la pasta!

Alquiler de lanchas motoras

El juguete definitivo para fardar. Si tus huéspedes quieren impresionar a las pibitas, pueden probar a alquilar una lancha motora y fingir tener montones de dinero. Embarcación equipada con dos motores, los huéspedes pueden alquilarla durante un rato, antes de devolverla al muelle. La lancha motora es para aquellos huéspedes a los que les importa mucho llevar dos motores.

Alquiler de barcas a pedales

Son lentas, endebles, implican trabajo duro, ¡pero a todo el mundo le encanta! Se incluyen tres de estas fabulosas embarcaciones junto con el habitual asistente y su equipamiento.

Viajes de pesca

Consiste en una moderna y rápida embarcación que se completa con un fabuloso equipo de pesca. Deja que tus huéspedes se relajen y tomen un poco el sol mientras intentan pescar a un marlín rayado. Incluye a un capitán de nombre Colón.

APÉNDICE B
TECLAS RÁPIDAS Y CONTROLES

' ¡	: Aumenta o reduce la velocidad del juego
Re Pág, Av Pág	: Acerca o aleja el zoom
F2	: Menú de ajustes
F4	: Menú de Guardar partida
F5	: Menú de Cargar partida
Barra espaciadora	: Girar un edificio o accesorio del paisaje al construirlo
Mayús.	: Mantener pulsado al colocar un edificio para seguir en el modo construir
B	: Abre el panel de Construcción
S	: Abre el panel de Escenario
M	: Abre el panel de GipAmp
P	: Pausa
TECLA ←	: Desplaza el Mapa a la izquierda
TECLA →	: Desplaza el Mapa a la derecha
TECLA ↑	: Desplaza el Mapa hacia arriba
TECLA ↓	: Desplaza el Mapa hacia abajo

APÉNDICE C CRÉDITOS

CRÉDITOS DE DEEP RED

Concepto y diseño del juego
Ian Livingstone
Steve Beverley

Jefe de proyecto
Paul Howarth
Steve Beverley

Programación
Mark Gipson
Brad Cooper
Jan Richardson
Stephen Taylor

Gráficos
Steve Abrahart
Yi-mei Lin
Richard Spence
Kenny Lacey
Malcolm Reed
Jon Law

Concepto de arte
Sarah How
Jon Law

Efectos de sonido
Jon Law

Voces
Jon Law
Jill Owens and Kerry Owens

Control de calidad
Lewis Mills
Jon Law
Gracias a
Phil Bak, Marcel Simons, Clive Robert, Jan Ancsell, Paul Rewrie, Lothar Zhou, Uzma Khalid, Rad Game Tools, Intel, Olympus Optical Co. Ltd, Hawaiian Tropic, Eidos

APÉNDICE C CRÉDITOS

CRÉDITOS DE EIDOS

Productor ejecutivo	Ed Bainbridge
Productor	Nick Bridger
Responsable QA	Chris Rowley
Supervisor de proyecto QA	John Ree
Coordinador de pruebas de proyecto	Tyrone O'Neill
Pruebas	Julie Payne
	Carl Lovett
	Enitan Jacobs
	Sara Dodd
	Richard Dunham
	Richard Acherki
	Andy Nicholas
Coordinador MC	Jason Walker
Técnico jefe	Phil Spencer
Técnicos de compat.	Ray Mullen
	Gordon Gram
	Scott Sutherland
Resp. Grupo de Localizaciones	Flavia Timiani
Responsable de Localización	Alex Bush
Alemania	Sören Winterfeldt
Francia	Guillaume Mahouin
Italia	Emanuele Schihlone - Project Synthesis
España	Mauro Bosseti – Project Synthesis
Polonia	Piotr Budny Maciej Prasek – Cenega
Supervisor de CC- localización	Marco Vernetti
Coordinador de CC- localización	Joaquin de Prado
CC de localizacion Senior	Maike Kohler
CC de localización	Arnaud Messeger
	Mickael Pesquet
	Antonio Failla
	Matthieu Chollet
	Mona Spielmann
	Daniel Castro
	Dario Scimone
Design & Illustration	Andy Cockell
Responsable de ventas	Nick Segger
Relaciones públicas	Mark Allen
Manual escrito con amor por	Nick Bridger
Cruzando el charco – Eidos USr	
Diseño del manual	A Creative Experience

EIDOS US

VP de Operaciones de producto	John Miller
Productor	Clayton Palma
Responsable CC	Brian King
Jefe de pruebas	Ralph Ortiz
Analistas CC	Anthony Constantino
	Nevin Chou
	Henry Perez
	Brian Falls
	Ryan Natale
	Shelly Porter
VP de Ventas	Paul Baldwin
Director de ventas	Chip Blundell
Responsable de producto	Renee Pletka
Relaciones públicas	Michelle Seebach
	Kjell Vistad
	Denny Chiu

APÉNDICE C CRÉDITOS

BANDA SONORA NOCTURNA

Penn + Chus "From Madrid with Love"
Escrita y producida por Chus L. Esteban y David Penn
Publicada y Control de Copyright por
2001 Red Melon Records, San Francisco

"I Like It Funky"
ESCRITA POR: Milford, Bracewell y Syd Dale
MUESTRA: I Like It Funky contiene elementos del discoTek por Syd Dale de Amphonic Music.
PRODUCIDA POR: The Angry Mexican Dj's.
MEZCLADA POR: The Angry Mexican Dj's
Publicada y Control de Copyright por Amphonic Music.
Palm Pictures c 2001

Bent "Always" (Ashley Beedle's Mahavishnu Remix)
"Always" por Ernesto Lecuona/Kim Gannon c1942 Southern Music Pub. Co. Inc. Con permiso de Latin-American Music Pub. Co.Ltd. Londres

Ashley Beedle's Mahavishnu Remix: Mezcla y producción adicional por Ashley
Beedle. Programado por James Brown and Ashley Beedle. Invitado especial:
Keyboards and Korg. Programación de serie: Pete Z. Diseñado por James Brown.

(P) 1999 Sport/Ministry de Sound Recordings Ltd.
© 2000 Sport/Ministry de Sound Recordings Ltd.

Afro Medusa "Pasilda"
Interpretada por AFRO MEDUSA
Escrita por Bennett/Cole/Fructuoso
Publicada por Reverb Music Ltd/Warner Chappell
Licencia cortesía de Ministry of Sound Recordings

Laurent Garnier "Man with the Red Face" isrc N° FR V22 99 00078
Escrita y producida por Laurent GARNIER en Wake Up Lab cerca de París. Mezclada por Laurent Garnier & Laurent Collat. Sound Diseño por Laurent Collat. Basic Groove Publishing.
www.laurentgarnier.com
P& C 2000 F COMMUNICATIONS
De el álbum "Unreasonable Behaviour"

Alexkid "Esmeralda"(Meet You At The Fun Fair) isrc N° FR V22 01 00045
Escrita, programación, percusión, muestras, Fender Rhodes, teclados, guitarra y bajo de cada pista: Alexis Mauri.
Guitarra Wah :Stéfane Goldman Fender Rhodes : ReadyMade Bajo eléctrico :
Michel Sanchez Percusión :Ivo Abadi
Publicado por Taktic music. www.alexkid.com
P& C 2001 F COMMUNICATIONS
De el álbum "Bienvenida"

Banda Sonora nocturna original por Couchlife Limited.

BANDA SONORA DIURNA

Fenomenon "Pacific Memories"
Copyright y publicación; Oceanlab Recordings.
Escrita e interpretada por Hobie Rosenberg & Kay Brets
Guitarra por Andy Hana
Grabada en Oceanlab Studio, Stavanger, Noruega.

Fenomenon "Picturebook"
Copyright Oceanlab Recordings
Escrita, interpretada y producida por Kay Brets & Hobie Rosenberg
Trompeta por Leonard Chaparian
Piano adicional por Trond Tellefsen
Grabada en Oceanlab, Stavanger, Noruega

"Face The Waves (Instrumental)"
Escrita por Ian Dark, Stephen Manley, Mark Tayler
Publicada por Zomba Music Publishers Ltd
Interpretada por Crustation
Cortesía de Zomba Records Ltd

"Flame (Instrumental)"
Escrita por Ian Dark, Stephen Manley, Mark Tayler
Publicada por Zomba Music Publishers Ltd
Interpretada por Crustation
Cortesía de Zomba Records Ltd

"Hombre"
Escrita por Julius Waters, Mark Blackburn
Publicada por Zomba Music Publishers Ltd
Interpretada por Kinobe
Cortesía de Zomba Records Ltd

"Bopalong"
Escrita por Julius Waters, Mark Blackburn
Publicada por Zomba Music Publishers Ltd
Interpretada por Kinobe
Cortesía de Zomba Records Ltd

Banda Sonora diurna original por Nick Bridger

Agradecimientos especiales

Andrew Wedsley, Graeme Monk, David Hill @ Nuphonic, Sergio Pimentel @ Couch Life, Richard Kirsten @ Zomba Music, Lucy Kaulback, Charlotte Osbourne, Jason Walker, Andy Norman (por sus momentos de ingenio), Mark Cluer, Kay Brets @ Oceanlab Recordings & Lee Briggs.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2002 por RAD Game Tools, Inc.

Buenos días, buenas tardes y buenas noches.
FIN.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Proein S.L.
Avd. de Burgos nº 16 D 3º izq.
28036 Madrid

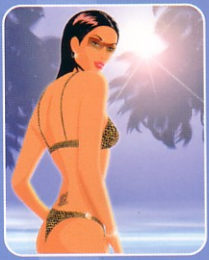
Atención al cliente: 91 384 69 70
Fax: 91 766 64 74

Nuestro horario es de lunes a viernes de 10.00 a 14.00 horas y de 16:00 a 18:00 horas. También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en: **soporte@proein.com**
Y no dejes de visitar nuestro sitio web: **http://www.proein.com**

NOTAS

NOTAS

ESPAÑOL
PBEACPSP04



Beach Life

vacaciones: 24-7

Beach Life © Deep Red Games Ltd 2002.
Published by Eidos Interactive Ltd 2002.
Beach Life, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies.
All rights reserved.

deep red

EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com